PC SHAREWARE

ISSN: 1232-938X INDEX: 336726

PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

Nr 4/97 (22)
Kwiecień 1997

Cena: 8.95 zł

EDYCJA CD





Temat miesiąca:
Monitory - testy i konfigurowanie

Wzloty głupoty-
świąteczne wydanie kącika z jajeczkiem

Office Integra NT
Wszechstronny pakiet narzędzi wspomagających niełatwe życie menedżera.

Data Safe
Aby Twój komputer był jak twierdza warowna!

Point-ix
Dodaje myszce skrzydeł, uważaj by nie odleciała zbyt daleko!

Tech Facts
Monitor systemu Windows, dokładny jak CIA i GRU razem wzięte.

Auto Insight
Aplikacja dla miłośników czterech kółek.

Muzzle Velocity
Normandia w czerwcu 1944. Strategia i symulacja w jednym.

Mother of all Battles
Jak rozpętano wszystkie wojny światowe?

Slay
Wspaniała gra logiczna z elementami strategii.

Sapiens
Gra przygodowa z życia Neandertalczyka.

- Microscope
Tego jeszcze nie było. Prawdziwy mikroskop na Twoim komputerze.



Brak CD?
Zapytaj swojego sprzedawcę



SPIS TREŚCI

Na przełomie marca i kwietnia przemysł drobiarski przeżywa istny renesans - nie dość, że tradycja nakazuje święcenie pisanek, to jeszcze mamy wspaniałe obchody dnia Prima Aprilis. Przypuszczam, że w chwili kiedy czytacie Państwo te słowa wspomniane święta należą już do przeszłości. Mam nadzieję, że bilans kawałów był dla Was korzystny i że to Wy częściej oszukiwaliście niż byliście oszukiwani. Na pewno nie oszukamy Was w kolejnym numerze PC Shareware, który tradycyjnie zawiera mnóstwo interesujących opisów, recenzji, opinii na temat programów dostępnych za przysłowiowy grosik. Jedynym primaaprilisowym akcentem jest znacznie poszerzony kącik komputerowych kuriozów (Głupoty), w którym oprócz zabawnych programików przedstawiamy także garść słownych i rysunkowych dowcipów związanych z informatyką. Poza tym znajdziecia Państwo na naszych łamach między innymi: Tech Facts - bardzo rozbudowany monitor systemowy dla Windows 95, Integra Office - program wspomagający zarządzanie przedsiębiorstwem, przegląd kilku narzędzi testujących i konfigurujących system graficzny komputera oraz wiele innych przydatnych na codzień i od święta aplikacji. Jak zwykle przygotowaliśmy również sporo różnorodnych gier (Escape from Delirium, Muzzle Velocity, Slay, Gazillionaire) oraz programów edukacyjnych (Auto Insight, Microscope, Math Assault). Zapraszam do lektury.

Jan Jankowski



Adres wydawcy:
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25,
tel./fax (0-71) 34 120 83,
tel. (0-71) 34 37 071 w. 38
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl
Redakcja:
Jan Jankowski - redaktor naczelny
Krzysztof Herla - sekretarz redakcji
Zespół redakcyjny:
Krzysztof Kaliszewski, Piotr Krzysztofik,
Piotr Lasoń, Paweł Musiałowski,
Jerzy Poprawa, Andrzej Sitek
Mariusz Turowski
Design & DTP:
Adam Szczerba

Wydawca: Silver Shark, 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (071) 3412083

Projekt okładki:
"FENRIS", tel. (0-77) 66 21 07

Druk:
Prasowe Zakłady Graficzne, Wrocław, ul. Piotra Skargi 3/5

Pocztówkomania

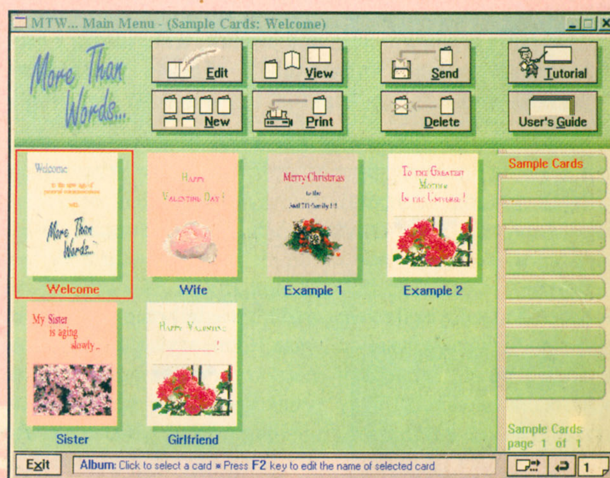
Ostatnimi czasy rozkwitła ci u nas moda na pocztówek dawanie drogi Mr Jedi. - W rzeczy samej mój młody przyjacielu i ja żem wielce się rozochocił, gdym w Walentynki kartę pocztową z fikuśnym wzorem i słowami otuchy od Wadera dostał. Żałość tylko ogarnia, żem nie spomniał i Lordowi Yabolowi nie słał zawczasu pogróżek. Nic to! Jużem usłyszał od Solo, że programy na komputer takowe robią, iż w nie tworzyć różne historie można i mózgownicy wytrzeszczać nie trza. - Wielkać to zaleta, na twe spracowane neutrony maść kojąca. Doskonała a naiwna białogłowa i tak w sztuczce się nie połapie mistrzu miecza i kufla! - Oj! bo nie zdzierżę!, jużem jeden łeb w pół ciął za takie gadanie, uważaj no panie Sir Otis, bo głowę jak makówę rozciacham! Nie o wolną myśl sprawa się rozbija, ino o prostotę! - Takoż myślałem Panie! - Bo jak palnę w czerep!...

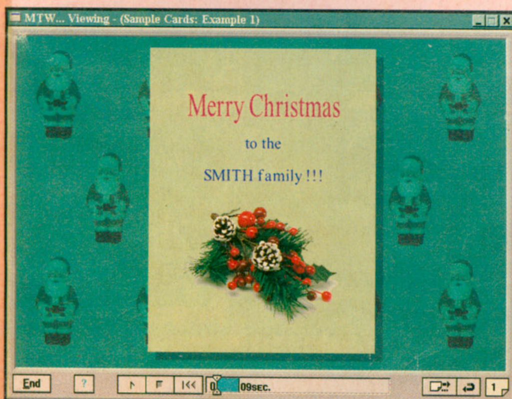
- More Than Words... ■ Krepec MultiMedia Corporation
- 486, 4MB RAM, WIN 3.1, SB, mysz ■ cena: brak danych
- kontakt: support@kmmc.harvard.net

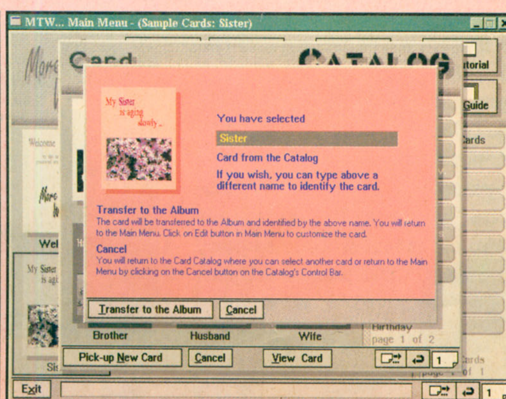
Ponieważ problemu nie sposób było rozstrzygnąć i kropelki krwi wisiały w naelektryzowanym złością sarmatów powietrzu, postanowiono, że o walorach programu rozstrzygnie postronna osoba. Bez dwóch zdań More Than Words to program wyjątkowy. Mimo olbrzymiej ilości pocztówek, kart o tysiącach wzorów i kolorów, wszystkie mają jedną dość istotną w moim mniemaniu wadę. Osobiście z chęcią zamieniłbym okolicznościowy wierszyk lub życzenia na własne słowa kierowane do konkretnej osoby. Oczywiście można kupić kartę, gdzie zapiszemy swoją myśl, co mają jednak robić osobnicy, którzy piszą jak kura pazurem (to niestety ja)! W zasadzie naciągnąłem trochę możliwości programu pod własne potrzeby, ma on wiele funkcji, które okażą się przydatne w wielu wypadkach..., ale po kolei.

Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na niezwykle staranne przygotowanie projektów. Program zawiera sporą bazę z już gotowymi wzorami pocztówek. W specjalnym katalogu, klikając na nazwę interesującej nas grupy (urodzinowe, świąteczne, noworoczne, walentynkowe itp.) wybierzemy konkretny motyw. Kategorii jest mnóstwo i obejmują właściwie wszystkie okazje. Po wybraniu określonej grupy zobaczymy bardzo dopracowany pulpit, z kilkoma gotowymi pocztówkami. Powyżej znajduje się panel z podstawowymi narzędziami. Oprócz drukowania, kasowania i zapisywania wzorów, znajduje się tu kilka bardzo ciekawych narzędzi. Najistotniejsze jest New. Po uaktywnieniu opcji przeniesiemy się do czytelnie i przejrzyście zaprojektowanego menu, zawierającego już nie grupy pocztówek, lecz konkretne wzory. Dla przykładu: Congratulations zawiera bardzo ładne karty, które wręczymy z okazji ślubu, promocji, urodzenia dziecka (!) plus specjalny wzór, który będzie pasował do każdych gratulacji. Gdy klikniemy na konkretną pocztówkę i przeniesiemy ją do głównego panelu, będziemy mogli dokonać koniecznych zmian, edycji karty. Umożliwia nam to kolejna opcja - Edit. Edytor został tak skonstruowany, aby praca była łatwa i przyjemna. Za pomocą zestawu narzędzi dokonamy wielu koniecznych zmian. Zanim je po krótce przedstawię, muszę co nieco wyjaśnić. Wyjątkowa, perfekcyjna jakość projektów kart ma jeszcze jeden cel. Program został tak przygotowany, aby można było swoje "dzieło" pokazać komu trzeba na monitorze. Po obrobieniu przykładowego projektu zostanie on odtworzony z "podniesieniem kurtyny", specjalnym podkładem dźwiękowym i kilkoma ciekawymi mini-animacjami. Muszę przyznać, że mimo wątpliwości, jakie miałem po uruchomieniu aplikacji i przeczytaniu Helpa, stwierdziłem, że jest to całkiem dobry pomysł. Zawsze przecież można naszą pocztówkę wydrukować, a jeżeli jest okazja, to czemu nie zrobić małej, profesjonalnej (raczej ciepłej) prezentacji, tym bardziej, że jak już powiedziałem, nie ma w tym ani odrobiny tandety. Możemy więc określić kolory tła i tytułowej karty (są to ładne, pastelowe kolory). Z programowego zestawu wybierzemy rodzaj wzoru na tło do naszej prezentacji (będą to bardzo stonowane, tematyczne projekty). Dzieło uwieńczymy dobraną, nastrojową muzyką. Oczywiście możemy wybrać sobie spośród kilku sekwencji konkretny motyw (dodam jeszcze, że czas muzyki również jest różny i sami zadecydujemy, jak długo będzie brzmiał dźwięk i cała prezentacja). Edycji tekstu dokonamy za pomocą specjalnego pulpitu. Możemy zdefiniować różną wielkość liter, jak również kolor czcionki. Oprócz tego wybierzemy układ tekstu (czy ma być umieszczony centralnie, czy od lewej strony). Oczywiście miejsce, w którym chcemy umieścić tekst jest również dowolne. Jeżeli zakończymy pracę, klikniemy End a następnie View, będziemy mogli podziwiać dzieło naszej pracy. Zobaczymy prezentację i jeżeli zechcemy - wydrukujemy kartę. Program jest wartościowy i ciekawy, nie ma jednak polskich fontów, co jest dużą wadą. Trochę szkoda, że nie można również zmienić rodzaju czcionki - jesteśmy skazani na programową. Mimo wszystko More Than Words to dobry produkt, który daje możliwość zaprojektowania i wykonania w pełni profesjonalnej, ciekawej karty z życzeniami. Z tego co wiem, imienne karty nie należą do najtańszych, a więc jednorazowa inwestycja na pewno się opłaci, a ile przy tym zabawy...

AtusitO GorO





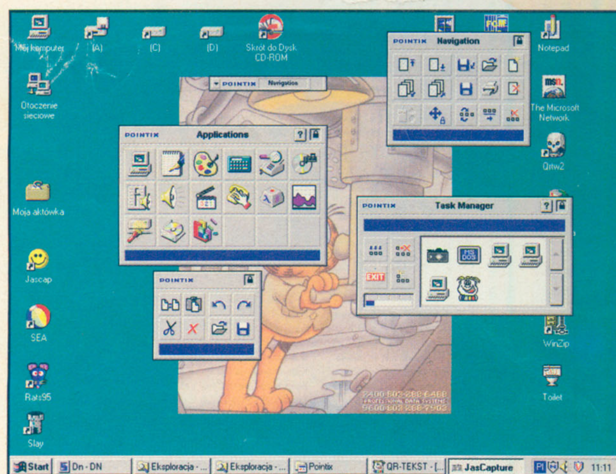


Nowe oblicze myszki

Standardowa pc-towska mysz to maksymalnie trzy klawisze sterujące, czyli (jak powszechnie wiadomo) o co najmniej 5 za mało. Inna sprawa, że zwykle i tak spora część aplikacji wykorzystuje tylko jeden (lewy) klawisz... A ponadto zmuszeni jesteśmy przy pracy do nieustannego suwania myszką po mousepadzie, skacząc kursorem po ekranie z menu do menu, otwierając je, zamykając, itp. Nie jest to specjalnie wygodne, na dłuższą metę wywołuje bóle nadgarstka, więc ludzie z głową na właściwym miejscu postanowili ułatwić życie innym użytkownikom komputerów. Efektem ich wysiłków jest program POINTIX.

■ POINTIX ■ Pointix Corporation
■ 386, Win/Win'95, VGA, mysz, 4 Mb RAM ■ cena: 20.95 $
■ kontakt: http//www.pointix.com

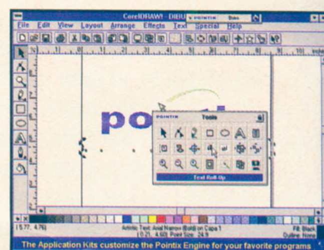
Trochę trudno jednym słowem określić jego funkcje. W każdym razie dodaje on naszej myszy skrzydeł, poprawia komfort pracy i znacznie redukuje konieczność "kicania" kursorem po ekranie. W jaki sposób? Otóż program ten sprawia, że możemy w prosty sposób wywoływać za pomocą myszy rozmaite funkcje i aplikacje przydatne nam w pracy. Odbywa się to za pomocą "glicksów", co ja przetłumaczę jako "ślizgi". Mówiąc krótko - wykonując krótki (odpowiedni) ruch myszką, automatycznie wywołujemy w sąsiedztwie kursora pożądane przez nas menu. Są cztery rodzaje "ślizgów" - kółko (niepełne) w lewo, identyczne kółko w prawo, szybki ruch w poziomie (w obie strony) i w pionie (j/w). Rzecz jasna możemy wcześniej ustalić sobie parametry w rodzaju czułości i szybkości myszki tak, by nie wywoływać tych opcji przy przypadkowym, a zbliżonym do "glicksa", ruchu "gryzoniem". Zresztą ustawione domyślnie parametry dobrano tak zgrabnie, że praktycznie nie ma możliwości, abyśmy niechcący uruchomili coś, czego nam akurat nie potrzeba. Należy po prostu nieco energiczniej niż zwykle ruszyć myszką.



W sharewareowej wersji programu zdefiniowano trzy grupy rozmaitych menusów. Jest to: Navigation, Edit, Netscape 2.0. Rzecz jasna w pełnej wersji będzie ich sporo więcej, a poza tym będziemy mieli możliwość definicji własnych grup tematycznych. Aby w pełni pokazać możliwości tego programu, omówię bardziej szczegółowo schemat EDIT. Przyda się on praktycznie każdemu posiadaczowi komputera, który wykorzystuje swoją maszynkę do jakiejkolwiek działalności (naturalnie poza grami). Za pomocą odpowiednich "ślizgów" wywołujemy tu następujące menu:

1. **Edit** (a w nim copy, paste, undo, redo, cut, delete, open, save)
2. **Applications** (np. Wordpad, defragmentator dysku, kalkulator, CD-player, itp.)
3. **Navigation** (preview documents, print, swapp applications)
4. **Task Menager** (minimize all applications, close applications, start applications, exit Windows, i in.)

Teraz wystarczy kliknąć na wybraną opcję w jednym z menu... i to wszystko! Prawda, że jest to wygodniejsze od nieustannego przesuwania myszką z góry na dół i z dołu na górę? Ale to nie wszystko. Po pierwsze istnieje możliwość dołożenia do menu wybranych funkcji i aplikacji (też niestety nieaktywna w nierejestrowanej wersji). I np. pracując z Wordem możemy odtąd wstawiać tabelki czy formatować tekst jednym ruchem myszki... Po drugie, wykorzystując klawisze Shift lub CTRL, możemy sobie jeszcze bardziej uprościć życie. Otóż "ślizgając się" z jednoczesnym przytrzymaniem jednego



z tych klawiszy, od razu wykonujemy przyporządkowaną takiej kombinacji funkcję (np. zamknięcie aplikacji czy delete), nie będączmuszonym nawet klikać na odpowiednie okienko. Naturalnie możemy sami przypisać danej sekwencji odpowiednią komendę. Istnieje też możliwość "zamrożenia" na ekranie wybranego menu (lub nawet wszystkich wywoływanych menu), tak by nie trzeba było wysilać się na ciągłe kręcenie myszką kółek. Dołączone do programu menu i help szybko wprowadzą nas w tajniki obsługi Pointixa. Aplikacja ta może automatycznie uruchamiać się w momencie startu systemu.

Pointix na początku nie wzbudził mego większego zainteresowania, ale im dłużej badałem jego możliwości, tym bardziej zaczynałem lubić tę aplikację. Obecnie czekam na zamówioną przeze mnie pełną komercyjną wersję tego programu... co jest chyba wymownym podsumowaniem. No cóż, zawsze uważałem się za człowieka leniwego, więc skoro mogę stosunkowo małym kosztem uprościć sobie życie i pracę - to nie myślałem długo.

Draco









POINTIX dodaje naszej poczciwej myszce cztery wirtualne klawisze, ktrych wykorzystanie znakomicie usprawnia pracę z większością popularnych aplikacji Windows.

Galeria formatów

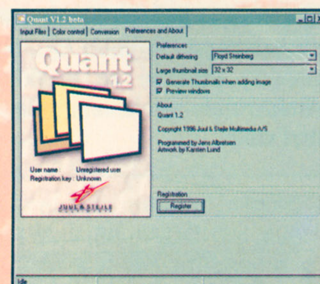
Bolączką każdego homo computerus są m.in kłopoty z odtwarzaniem zapisanych w różnych formatach zdjęć, rysunków, prezentacji. Również Windows, ta wybredna bestia, nie zamieni nam tapety na żaden obrazek, oprócz bitmapy. Skoro tak, to musimy jakoś sobie radzić i znaleźć narzędzie, które, łamiąc wszystkie konwenanse, odmieni toporną bitmapę na profesjonalnego TIFFa, a z ulubionego Avi'ka wytnie najbardziej gorące scree'ny i przerobi je na gustowny zestaw tapet: "Zielone muminy nie boją się lasu".

- Quart 1.2 ■ Juul&Stejle multimedia
- 486, 4Mb RAM, Windows'95 ■ cena: 70 $
- kontakt: http//jens@stejle.dk

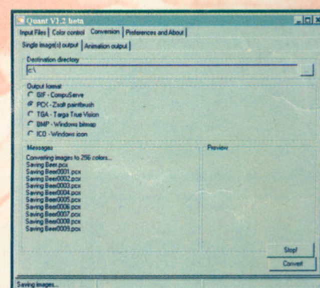
Narzędzie, które upora się z wieloma formatami i pogrzebacz do Avi'ków w jednym to program Quant. Za jego pomocą dokonamy konwersji kilku najbardziej rozpowszechnionych formatów. Będą to BMP, GIF, PCX, GGA, TIFF, AVI, JPEG. Po zainstalowaniu ujrzymy czytelny i prosty w obsłudze pulpit programu. Trochę się zdziwiłem i przestraszyłem, kiedy nigdzie w listwie menu nie mogłem odnaleźć Helpa. Jak się jednak okazało, to nie jaskra. To nie bielmo na oku jest powodem mojego problemu, lecz po prostu w pakiecie nie zainstalowano pliku pomocy. Co prawda DOS ujawnił helpa ukrytego w programie, jednak znalazłem w nim zaledwie marną, przypominającą sucharka, kilkusłowną "notkę". Co prawda program nie należy do grupy pakietów z dwukilową książką jako drobne wprowadzenie do tematu obsługi, jednak wydaje mi się, że autorzy powinni nieco więcej napisać o swoim dziele. Próżne żale, przejdźmy lepiej do programu!

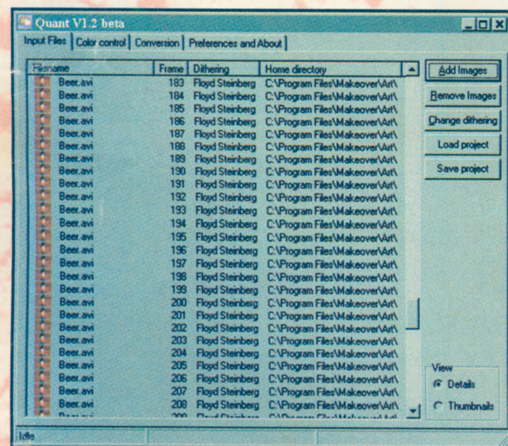
Quant nie oferuje nam zestawu ikonek, które możemy sobie zapamiętale klikać. Praca z programem będzie polegała wyłącznie na wyborze określonej opcji z menu. Nie jest to jednak wielka sprawa, bo opcji jest niewiele i praktycznie od razu wiadomo, jakie działanie przypisano poszczególnej funkcji. Za pomocą pierwszego katalogu, Input Select, uaktywnimy specjalny pulpit, gdzie zostanie umieszczona lista obiektów, które chcemy skonwertować. Jeżeli będziemy chcieli, uaktywnimy dodatkową belkę menu, w której znajdą się podstawowe informacje o opracowywanych plikach (nazwa, wielkość, ścieżka adresowa), jak również rodzaj metody ditheringu, którą będzie stosował program (Ordered, Floyd Steinberg). Jeżeli ktoś nie wie, dithering to (bardzo upraszczając) metoda, dzięki której z 24 bitowego dzieła przy palecie 265 kolorów w programie, uzyskamy w miarę dobrą reprodukcję. Za pomocą ditheringu zatarte zostaną różnice, jakie musiałyby wystąpić przy przepisaniu screena w 16 mln kolorów na obrazek w 256 odcieniach. Zestaw narzędzi w Input Select umożliwia dodanie do listy nowego pliku, wykasowanie, przeniesienie, zapisanie projektu.

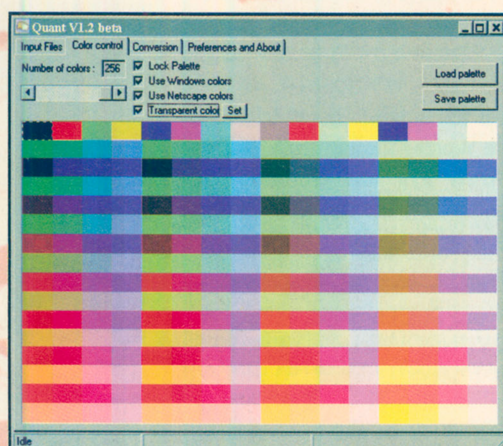
Program nie jest zbyt szybki, ale nie można się tez skarżyć na jego działanie. Kiedy dałem mu do przetrawienia kilkunastosekundowego Avi'ka, czekałem około minuty czasu. Należy jednak wspomnieć, że program musiał w tym czasie przeanalizować ponad dwieście pięćdziesiąt klatek filmu. Jeżeli nie możemy już się doczekać, wybierzmy z menu Convert. Uruchomimy pulpit, gdzie dokonamy zmiany danego formatu na zamierzony. Oprócz informacji o ścieżce, gdzie będą umieszczane zdjęcia, w specjalnym oknie ujrzymy również wynik konwersji każdego kolejnego obrazka. Oprócz tego w dodatkowym oknie każdy obrabiany obraz będzie odpowiednio skomentowany. W razie problemów natychmiast dowiemy się o błędzie. Oczywiście konwersję można w każdym momencie przerwać. Dzięki Color Control możemy wybrać jedną z dostępnych palet kolorów. Niestety program oferuje zaledwie 256 odcieni. Jeżeli więc zaproponujemy mu konwersję 24 bitowego obrazu, Quart zamieni



go na ośmiobitowy screen. Na pociechę możemy sami wybrać sobie paletę kolorów (Windows, Netscape, Transparent) lub zdefiniować własne preferencje.







Quart to wyjątkowy i ciekawy program, zdaje się, że jego największą zaletą jest możliwość wycinania screenów z zapisanych w avi plikach. Warto również przypomnieć, że za pomocą Quarta możemy zmienić praktycznie każdy format graficzny na inny, w danej chwili potrzebny. Wadą jest natomiast zbyt uboga paleta kolorów oraz nieco wygórowana cena. Ponieważ jest to narzędzie półprofesjonalne, odbiorcami będą raczej "szarzy" użytkownicy komputera. Z drugiej zaś strony cena programu nie byłaby oszałamiająca na Zachodzie. W naszych polskich realiach jest to jednak dość dużo. Mimo wszystko warto zapoznać się z programem, tym bardziej, że w wersji shareware praktycznie wszystkie opcje są dostępne!

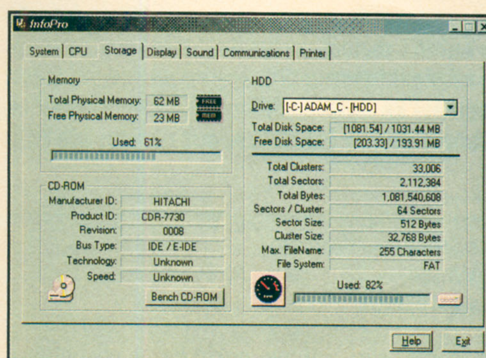
Andrzej Sitek

Zajrzyj pod spódnicę

Dane na temat naszego sprzętu, możliwość natychmiastowego sprawdzenia ilości wolnych sektorów na dysku, charakterystyka przyłączonych peryferii itp., itp. to niezbędne informacje jakie możemy uzyskać na przykład w Windows - Właściwości. Wielokrotnie przekonałem się jednak, że Wydajność i Ogólne to zbyt mało...

- DIGITAL InfoPro ■ Mario Mercea&Titus Manea
- 386, WINDOWS 95, 4Mb RAM, mysz ■ cena: 10 $
- kontakt: http://www.sorostm.ro/edc

Dla ciekawych, którzy chcieliby wgryźć się głębiej w system i uzyskać bardziej szczegółowe informacje, mam do zaproponowania ciekawe narzędzie InfoPro. Na początku ważna wiadomość - program nie omija windosowego info, wprost przeciwnie. Wśród wielu rozbudowanych paneli informacyjnych uaktywniają się również poczciwce windozy. InfoPro ma strukturę tożsamą ze standardowymi aplikacjami systemowymi w Windows 95. Po zainstalowaniu programu przywitamy nową ikonę, będącą logo IP (nie chodzi tu o protokół internetowy). Jeżeli uruchomimy program, ujrzymy kilka zakładek. Po wyborze tej, która nas interesuje, zobaczymy przejrzysty pulpit ze szczegółowymi danymi. Pierwszy katalog - System - przedstawi info podstawowych parametrów systemu (procesor, RAM, Bios-nazwa, wersja, video, modem, porty, system operacyjny itd.) Ponadto skorzystamy z narzędzi programu, Edytora konfiguracji (Config editor), narzędzia które umożliwi odpalenie programów pod WIN 3.1 na WIN 95 (Make Compatibile). Conflicts przedstawi listę konfliktów programowo-sprzętowych, System oraz All Devices (pierwszy uaktywni wspomniane Właściwości w Windows w drugim poczytamy m.in. o sterownikach). Kolejna zakładka w InfoPro: CPU czyli z polska centralna jednostka obliczeniowa, nie będzie miała odtąd przed nami żadnych tajemnic - zajrzymy jej pod podszewkę albo, jak kto woli, pod spódnicę. Storage, kolejny pulpit to mnóstwo danych na temat pamięci fizycznej, twardziela i CD ROMu (jeżeli takowy posiadamy). Display umożliwi "wyciągnięcie" wszystkich informacji dotyczących monitora i możliwości karty graficznej. W Sound dowiemy się, czego trzeba o własnej karcie dźwiękowej. Ostatnie dwa katalogi odnoszą się do sieci i do drukarki. Z braku miejsca przedstawiłem jedynie schemat programu, na szczęście pakiet zawiera potężnego helpa, który wyjaśni na pewno wszelkie niejasności. Śmieszna cena tym bardziej powinna zachęcić do zakupu tego uniwersalnego narzędzia.



Jurek Sito

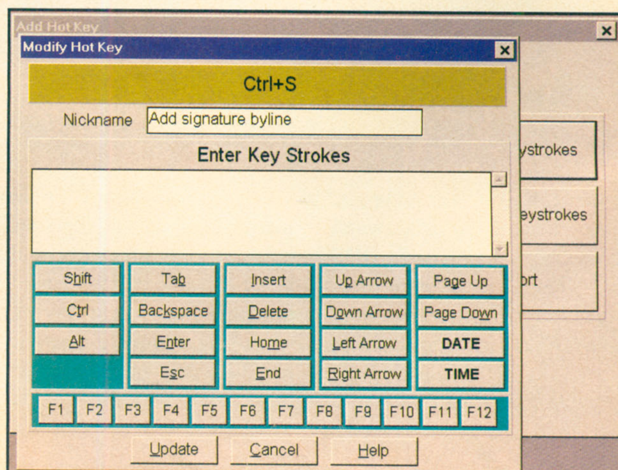
Klawiaturowy Express

Keyboard Express to profesjonalne narzędzie, dzięki któremu błyskawicznie określimy makro na naszej klawiaturze. Każdy zapewne wie, jak uciążliwe potrafi być uaktywnianie się windosowego makra w trakcie pisania czy, nie daj Boże, kiedy właśnie mamy rozwalić główkę jakiegoś brzydala z quake'a.

- Keyboard Expres ■ insight Software Solutions Inc.
- 486 4Mb RAM, WINDOWS 95, WINDOWS NT ■ cena: 19 $
- kontakt: http://www.smartcode.com [AS1]

Program umieszcza swoją ikonkę na pulpicie. W każdej chwili możemy do niego zajrzeć i zmienić konfigurację. Bardzo czytelne i praktyczne okienka znakomicie się obsługuje, a określenie właściwych "gorących klawiszy" to zajęcie banalnie proste. Po uaktywnieniu programu, możemy zajrzeć do spisu kluczy, który posiada Windows (w czytelnym okienku umieszczono je alfabetycznie), jak również do wszystkich proponowanych przez program kombinacji (podstawowych 288). Wystarczy więc, że klikniemy na określony schemat i już możemy przypisać go danej aplikacji (uruchomi się następny panel). Już po chwili wystartujemy quake'a, naciskając jeden lub dwa klawisze, bez potrzeby przeszukiwania bibliotek lub umieszczania jego ikony na pulpicie. Oczywiście można tworzyć własne kombinacje. Policzono, że może ich być około pięciu tysięcy. Zastanawiam się tylko, kto zapamięta taką górę informacji. Program proponuje również błyskawiczne hot keys. Specjalne klucze uruchamia się jednym przyciskiem: ALT, F1, LEFT, etc. Dodatkową informacją jest możliwość sprawdzenia daty, dnia, w którym określiliśmy dany klucz. Dowiemy się, które schematy są najstarsze - może już ich nie potrzebujemy? Keyboard Express to uniwersalne narzędzie zaopatrzone w kilka podstawowych funkcji. Bez problemu dodamy nowy klucz do już istniejących. Momentalnie usuniemy stare makro, dokonamy modyfikacji, kopiowania, przeniesienia klucza na inny program. Szybka i bezawaryjna praca K.E. jest jego dużą zaletą. Ciekawy, prosty system określania makro poprzez wczytanie wzoru z proponowanej bazy oraz zestaw uniwersalnych narzędzi, czyni z programu coś bardzo atrakcyjnego.

SitO



Domowy cash

Jak to jest z pieniędzmi, nikomu chyba mówić nie muszę. Gdy ich nie ma, narzekamy, gdy są, też narzekamy, gdyż pojawiają się nowe problemy, o których wcześniej nie pomyśleliśmy. Być może właśnie ten program je rozwiąże. Tym co nie mają gotówki, pomoże ją zaoszczędzić, a tym co ją mają, pomoże wydać. Jakież to proste.

- ShuCash ■ Adam Ciurzyński
- dowolny komputer klasy PC, DOS ■ cena: 10 zł
- kontakt: 78 - 320 Połczyn Zdrój, ul. Świerczewskiego 11a/4

Z bazy może korzystać maksymalnie dziesięć osób, to powinno w zupełności wystarczyć, gdyż program przeznaczony jest do domowego użytku. ShuCash jest bardzo prosty w użyciu i dosłownie od razu, po pierwszym uruchomieniu, nie sprawia żadnych trudności. Zasada obsługi poszczególnych opcji jest dziecinnie prosta. Podobnie jak grafika - ale w tym wypadku nie ma to wielkiego znaczenia. W programie mamy możliwość założenia własnej bazy danych, zabezpieczenia jej kodem i dokonania szczegółowego spisu wydatków. To na początek.

macyjny. W każdej chwili możemy zażyczyć sobie wykonania i wydrukowania wykresu, który informuje nas o przychodach i rozchodach całkowitych rocznych i miesięcznych oraz wydatkach. Wszystkie dane w każdej chwili możemy zmienić, uzupełnić, skasować itp.

18 Lutego 1997 ▶ PLANOWANIE WYDATKÓW ◀
Dostępne klawisze: <↑> <↓> <PgUp> <PgDown> <Home> <End>

TERMIN	WARTOŚĆ	GRUPA	OPIS
18.02.97	85676.00 zł	PRĄD	Wyłączamy, po co nam.
18.02.97	867.00 zł	ODZIEŻ	Wystarczą cybernetyczne kalesony.
18.02.97	867.00 zł	CZYNSZ	Ziemianka rules!
18.02.97	8576.00 zł	TELEFON	Głuchy.
18.02.97	867.00 zł	TV / RTV	Same reklamy.
18.02.97	645.00 zł	NAUKA	W las.
18.02.97	9846.00 zł	KULTURA	Jestem kulturalny hep!
18.02.97	547.00 zł	ROZRYWKA	Mam granaty
18.02.97	6578.00 zł	KOM.MIEJ.	Pociąg z forsą.
18.02.97	865.00 zł	SAMOCHÓD	Samo co?
18.02.97	885.00 zł	ŻYWNOŚĆ	Dieta ścisła.

ESC MENU ENTER WYBÓR INS DOPISANIE DEL KASOWANIE D DRUKOWANIE

Dalej istnieje możliwość dokonania bilansu miesięcznego, rocznego, na dany okres oraz całkowitego. Bardzo wygodne w użyciu są tabele, w których możemy skatalogować rozchody, przychody, długi (oj niedobrze), pożyczki i zaplanować przyszłe wydatki. Każda z pozycji zaopatrzona jest w rubrykę na datę, sumę, cel przeznaczenia danej kwoty i przypis informacyjny.

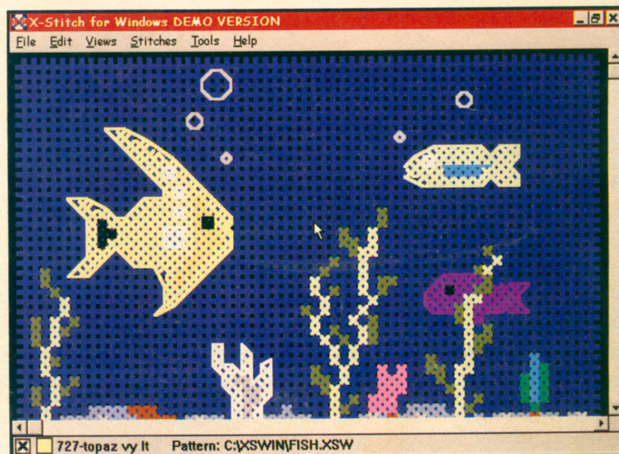
Dane są kodowane i dostępne tylko dla osoby znającej hasło dostępu (no chyba, że sobie takowego nie zażyczymy wprowadzać). Program jest bardzo prostą, ale jednocześnie wygodną w użyciu aplikacją, polecam wszystkim "rodzinnym menedżerom".

Mr Jedi

Oczko w pończosze

Program X-Stitch Designer jest wyjątkowym narzędziem. Umiejętności, których można nabyć posługując się pakietem, są zazwyczaj domeną kobiet, a więc do nich przede wszystkim kieruję niniejszy artykuł...

- X-Stitch Designer ■ Pilgrim Works
- 486, 4Mb RAM, Win 3.1 ■ cena: 39 $
- kontakt: sales@,ttp.co.uk



Za pomocą programu będziemy mogli zapoznać się z techniką ozdabiania ciekawym wzorem, haftem, ulubionego Jaśka lub serwetki dla nowej sympatii (na tyle starczyło mi fantazji). Oczywiście nowe umiejętności można wykorzystać wielorako, wszystko zależy od Waszej inwencji drogie panie! Na symbolicznej serwecie, która pojawia się po uruchomieniu programu, możemy od razu "haftować". Musimy tylko określić paletę używanych kolorów. Oprócz zdefiniowania własnych odcieni, możemy skorzystać ze standardu DMC. Jest to skrót jednego z największych przedsiębiorstw (DMC Corporation), zajmujących się m.in. haftami na masową skalę. Firma wprowadziła swój standard (360 - głównych, podstawowych kolorów), który przyjął się na całym świecie. Program oferuje osiem najbardziej upowszechnionych ściegów (pełny, lewy, prawy, potrójny - 4 warianty, francuski węzeł). Ponadto skorzystamy z zestawu narzędzi, które ułatwią pracę. Flip - dokonuje zamiany wybranego regionu, zmienia jego położenie (efekt lustra) lub odbija horyzontalnie. Rotate - obraca wybrany fragment o 90 stopni. Należy zaznaczyć, który kwadrat ma być obrócony. Cut - czyli usuwanie, wymaże nie chciany fragment projektu. Copy - powiela określony obiekt. Dodam jeszcze, że w fazie projektowania haftu można skorzystać z dwukrotnego powiększenia modelu, co znacznie ułatwi pracę. Ten program to niezwykle ciekawe narzędzie, które umożliwia bardzo szybkie zaprojektowanie haftu z wykorzystaniem symulacji autentycznych ściegów. Dzięki opcji Print istnieje możliwość wydrukowania schematu albo gotowego projektu na kolorowej drukarce. Wreszcie odpada problem dokładnego zaprojektowania, dajmy na to - inicjałów. Możemy bardzo szybko przekonać się, czy pomysł można wcielić w życie, czy raczej się to nie uda.

Andżinsan

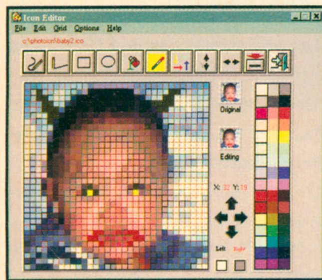
Karnawał Ikon

Pulpit zaopatrzony w mnóstwo różnorodnych ikonek, to nowość, którą praktycznie zaoferował nam dopiero Windows 95. Pierwsze, prymitywne wzory z Win 3.1 nie umywają się nawet do tego bogactwa, które otacza nas obecnie. Ponieważ jestem maniakiem posiadającym zbiór kilku tysięcy ikonek, dostałem do przetestowania program pod wiele mówiącym tytułem Photo icons. Obie pięści, które wiszą mi u ramion, utkwiły głęboko w oczodołach, mimo silnego pocierania nic się nie zmieniło! To program, o którym już dawno marzyłem!

■ Photo icons ■ Chris Doan
■ 486DX, 4Mb RAM, WIN'95 ■ cena: 29 $
■ kontakt:
doanc@netcom.com 1024251613@compuserwe.com

Photo icons to uniwersalne narzędzie, które umożliwi m.in. przekonwertowanie dowolnej bitmapy na plik z rozszerzeniem .ico. Program posiada całą gamę bardzo ciekawych narzędzi, dzięki którym zamienimy wygląd poczciwego pulpitu na kolekcję rodzinnych zdjęć. Możliwości jakie posiada ten niewielki program, nieco mnie oszołomiły. Zanim jednak zupełnie rozpłynę się w syropie pochwał, po kolei i rzeczowo przedstawię co i jak.

Po zainstalowaniu pakietu straszznie rozbawił mnie widok nowej ikony na pulpicie. W towarzystwie czaszek, młotów, pentagramów, pojawiła się nagle dziecięca buźka. Będzie to ikonka naszego programu. Jeżeli już się napatrzymy, wbijmy kursor myszy w twarz dzidziusia (naczelny powiedział, że nie pozwoli mi już grać w Quake'a, bo robię się jakiś dziwny...) i przywitajmy z nowym programem.



W czytelnym pulpicie programu błyskawicznie zorientowałby się nawet Mr. Jedi, nie mówiąc już o dzieciach. Standardowo możemy uaktywniać poszczególne funkcje: zarówno klikając na symboliczną ikonkę, jak i wybierając opcję z listwy menu. Wyobrażenie segregatora, który jest główną częścią programu, to nic innego, jak album ze zdjęciami, przepraszam: ikonami przez nas wybranymi. Pierwsza ikonka z menu umożliwia właśnie określenie adresu, pod którym znajdują się pliki .ico na twardzielu. Po wczytaniu ujrzymy je w specjalnym "albumie". W wypadku windosowych paskudztw, nie jest to może zbyt piękny widok, ale jak już popracujemy z programem i skompletujemy własne ikony, na pewno przekonamy się o przydatności "segregatora".

Podstawowym narzędziem Photo icon jest edytor ikon. Po kliknięciu na "kartkę" będziemy mogli spróbować własnoręcznie wykonać ikonkę. Bardzo ważne jest, iż na bieżąco można obserwować "wytwór swojej wyobraźni" w specjalnym okienku. Każdy, kto próbował kiedyś samodzielnie stworzyć ikonę, przekonał się, że to, co wyglądało całkiem nieźle w powiększeniu, zaskakiwało brzydotą po pomniejszeniu do właściwego formatu. Kolorystykę teściowej (taki wybrałem sobie temat pracy) określimy w kilku wariantach: 16;256;65;556. Jak żywa wygląda jednak dopiero w 16,7 milionach kolorów. Oczywiście edytor wyposażono w zestaw uniwersalnych narzędzi, które ułatwią i uprzyjemnia pracę. Większość z nich znamy w windosowego Painta, o innych wspomnę za chwilę.

Symboliczna paleta to narzędzie, dzięki któremu będziemy mogli wczytać jedną z ikon będących w bazie i przerobić według własnego widzimisię. Za pomocą Color probe błyskawicznie odnajdziemy dany kolor, klikając po prostu na element obrazka. Co ciekawe, w trakcie pracy skorzystamy z obu klawiszy myszki (będziemy malować dwoma kolorami jednocześnie). Oczywiście naszą ikonkę możemy obracać, rozciągać, "zalewać" wybranym kolorem, itd. Funkcji jest naprawdę sporo.

To jeszcze nie wszystko. Photo icon to również narzędzie do ściągania screenów! Wystarczy uruchomić Capture icon i za pomocą skalowanej ramki (można ją dowolnie powiększać) będziecie mogli uzyskać ikony najbardziej gorących obrazków i animacji! W specjalnym okienku, na bieżąco zaobserwujecie, jak wygląda ikona wybranego fragmentu. Po prostu palce lizać i przecierać oczy ze zdumienia!



Z bibliotek, gdzie mam najciekawsze screeny w wysokiej rozdzielczości mogłem sobie skonwertować dosłownie wszystkie! Zdaje się, że jest to najbardziej istotna właściwość programu. Po wyborze obrazka zostaniemy poproszeni o określenie formatu w jakim ma być zapisany nowy plik. Program czyta i konwertuje większość znanych formatów (JPG, PNG, TIFF, TGA, BMP, OS/2 DTM, WMF, DCZ, MAC i wiele innych). Po przerobieniu mojej ulubionej tapety (BMP), zmieniłem ją na plik z rozszerzeniem .ico, i już miałem nową, śliczną ikonkę. Konwertowania danego pliku można dokonywać w programie korzystając z edytora ikon lub narzędzia przeznaczonego wyłącznie do zmiany formatu. Najszybciej będzie, gdy klikniecie na czwartą ikonkę w menu.

Kolejnym doskonałym narzędziem jest opcja, dzięki której wyciągniecie ikonę z exe. Niektóre pliki startowe uruchamiamy spod Windows, klikając na ikonkę, w którą wyposażono program. Funkcja, którą symbolizuje na pulpicie "strzykawka", błyskawicznie wytnie dla Was ulubiony obrazek. (Zapiszemy go jako: 1-, 4-, 8-, 16-, 24-, 32-bitowe dzieło).

Do szczęścia brakowało mi tylko jednego. Przydałaby się możliwość ściągania obrazków ze skanera. Musiałem bardzo mocno palnąć się w głowę. Oczywiście program posiada również taką funkcję. Hmm? A gdyby tak? Zaczaję się na Lorda Yabola, strzelę zdjęcie jego zniszczonej facjaty i umieszczę sobie taką perwersyjną ikonkę na pulpicie! Kursor zamienię na animowaną pałę i w końcu się wyżyję!!!!!

Czas na odrobinę obiektywizmu. Photo icon to dopracowany, profesjonalny program. Mimo jego niezaprzeczalnych zalet, ma jedna wadę. Uważam, że trzydzieści dolarów to trochę za dużo. Z drugiej zaś strony w pakiecie jest właściwie kilka programów i do tego bardzo porządnie zrobionych. Wychodzi na to, że jednak opłaca się wyłożyć kasę na stół i przemóc wrodzone skąpstwo. Ta inwestycja na pewno się opłaci!

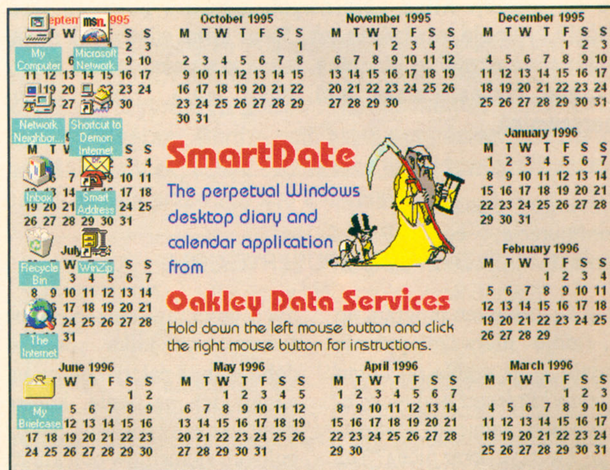
AtusitO GorO

Kalendarz na wieki

Kalendarzy jest wiele, każdy z nas mógłby w tej chwili przypomnieć sobie dziesiątki kolorowych stron i tysiące cyferek, które zlewają się w jednobarwną wstęgę. Jednak niewielu zapewne wie, że istnieje coś takiego jak wieczny kalendarz (Perpetual Calendar).

■ SmartDate ■ Insight Software Solutions Inc.
■ 386, 4 Mb RAM, Win 3.1, Win 95 ■ cena: patrz kontakt
■ kontakt: 74774.1347@compuserve.com,

Taki kalendarz będzie nam wiernie służył przez wiele lat. Wystarczy tylko włączyć komputer i już możemy zanurzyć się w morzu dat, terminów, ważnych zdarzeń... o tym wszystkim dowiemy się ze SmartDate. Jest to rzeczywiście bardzo sprytny kalendarzyk. Oprócz tego, że nowy rok mu nie straszny i po prostu zacznie na nowo odliczać dni (bank pamięci), program zaopatrzono w kilka ciekawych i prostych narzędzi. SD korzysta z wbudowanego, systemowego zegara i dzięki temu może przypominać nam o zapisanych wcześniej terminach. We właściwym momencie na pewno przypomnimy sobie, co trzeba. Głośny alarm obudziłby zmarłego. Jeżeli będziemy chcieli, zakodujemy właściwe daty, wydamy konkretne dyspozycje, dzięki którym kalendarz w określonym momencie uaktywni się na ekranie. Jeśli taka nasza wola, pewne wydarzenia (np. urodziny cioci) pozostaną w pamięci programu, mimo nowego roku. Graficznie SmartDate prezentuje się przeciętnie



(jest to jego słaba strona), nie można mu na szczęście odmówić funkcjonalności. Warto dodać, że po zainstalowaniu program uruchamia się poprzez przytrzymanie prawego przycisku myszki. Zamiast pulpitu z ikonkami ujrzymy wtedy czytelnie zaprojektowaną planszę SmartDate. 256 kolorów w wypadku kalendarza na pewno wystarczy, kolorystykę można zdefiniować samemu. Co prawda wątpię, aby za dziesięć lat ktoś dalej posługiwał się tą aplikacją (kto wie jak będą wyglądały komputery!), mimo wszystko SmartDate to ciekawa propozycja.

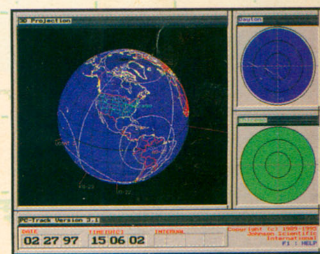
Sir OtiS

Szpiegujemy satelity

Każdy chyba wie, że istnieje coś takiego, jak satelity szpiegowskie. Tutaj nasuwa się pytanie - czy przeciwnik szpieguje satelity szpiegowskie swojego konkurenta? A jeśli tak, to czy jego satelity, służące do szpiegowania satelitów szpiegowskich, są z kolei szpiegowane, przez satelity szpiegowskie przeciwnika? A jeśli tak, to czy z kolei ...

■ PC - Tracker ■ Thomas C. Johnson
■ 386SX, VGA, 2Mb RAM ■ cena: 45 $
■ kontakt: 71371.1257@compuserve.com

Istne szaleństwo, czy w ogóle ktoś to kontroluje? Czy jest chociaż jedna osoba na świecie, która jest w stanie powiedzieć, ile dokładnie satelitów posiada Ziemia? Podobno jest, tak przynajmniej twierdzą specjaliści od wywiadu wojskowego. Nam nie pozostaje nic innego, jak uwierzyć w te zapewnienia, ewentualnie sięgnąć po program PC - Track i przekonać się samemu. Oczywiście nie ma co się łudzić, że w tym programie znajdziemy dane o wszystkich sztucznych satelitach naszej planety, ale fakt faktem, że zawarte są w nim dane o sporej ich ilości - łącznie ponad 300. Nie wiem, czy dane te są prawdziwe i aktualne (autor powołując się na NASA, twierdzi, że tak), w każdym razie trzeba przyznać, że opracowane one zostały z dużą precyzją. Korzystając z tych danych, mamy możliwość praktycznie dowolnego określenia położenia, każdego ze skatalogowanych tu satelitów. Mało tego, wprowadzając konkretną datę i godzinę, możemy umiejscowić każdego z satelitów w czasie i przestrzeni. Innymi słowy, nie musicie wydawać pieniędzy na filmy do aparatu, wystarczy o odpowiedniej godzinie wystawić facjatę za okno i ładnie się uśmiechnąć, a możliwe, że swój krzywy uśmiech ujrzymy w telewizyjnej prognozie pogody. Autor potraktował temat bardzo poważnie, widać w nim dbałość o szczegóły techniczne, wszystko jest dokładnie oznaczone, nazwane, opisane i trzeba przyznać, że także bardzo czytelne; chociaż z początku może nie sprawiać takiego wrażenia. Właśnie, program ten może początkowo sprawiać małe trudności, gdyż niektóre jego funkcje działają w sposób "niestandardowy", np. zaraz po uruchomieniu, należy w Opcjach (Options), System Config, podać ścieżkę do katalogu, w którym znajduje się program. Kolejne mapy wczytujemy w opcji File/Open, a uruchamiamy w opcji View/Track (Graphics). Wszystkim zagubionym przyda się informacja, że klawiszologię



można znaleźć pod F1, to powinno wystarczyć na początek. Gdyby jednak komuś było to za mało, niech wykupi pełną wersję tego produktu, lub też wersję profesjonalną, o której informacje znajdziemy w plikach tekstowych, znajdujących się w programie. Wersja ta oprócz większej ilości danych i opcji, ma także znacznie podbitą rozdzielczość, w porównaniu z opisywaną tutaj podstawową, lecz także większe wymagania sprzętowe.

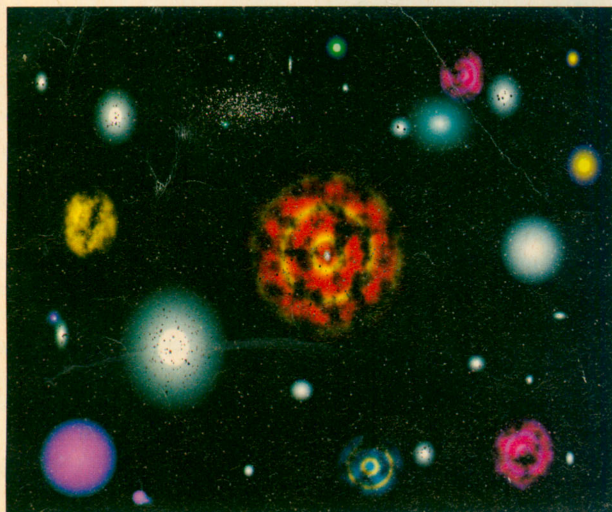
Mr Jedi

Kreator światów

No dobrze, zacznijmy od galaktyki, powiedzmy - dwie spiralne, tutaj i tutaj. Hmm, ładnie, ale za pusto, przydałoby się trochę gwiazd, na przykład tyle, che che, ależ ja jestem zdolny. Ale stać mnie na więcej. Kilka kolorowych mgławic powinno trochę rozjaśnić sytuację, o właśnie tak. Teraz kilka większych gwiazd, gdzieniegdzie wrzucimy planetkę, jakąś małą eksplozję i... wala! Ta część Wszechświata jest tylko moja, żeby nie było nieporozumień.

■ Universe ■ Jess Diard
■ Konfiguracja: ■ cena: 19.95 $
■ kontakt: 71022.3727@COMPUSERVE.COM

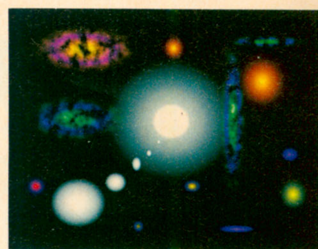
Gdy dostałem ten program do ręki, moje pierwsze pytanie brzmiało: a na diabła on komu potrzebny? Przecież praktycznie, nie posiada żadnego zastosowania! Tworzyć obraz nieba? Też mi coś. Chwilę później, gdy



z przejęciem tworzyłem następną galaktykę, kolejne słońce i jeszcze bardziej bajeczną mgławicę, zaczęło do mnie powoli docierać, że pomysł nie jest znowu taki zły! Wręcz przeciwnie - potrafi przynieść niemało uciechy. Program ten co prawda nie jest rozbudowanym narzędziem graficznym, mającym setki opcji i drugie tyle możliwości, ale właśnie w tym jego zaleta - nie trzeba być doświadczonym specjalistą, żeby stworzyć własną bitmapę (np. na pulpit pod Windows). Te kilka opcji, które się w nim znajdują, można opanować dosłownie w kilka chwil i już po paru minutach robimy za zawodowego stwórcę, jak się patrzy. Każdy z wybranych obiektów możemy modyfikować na kilka sposobów, dobieramy z palety kolory, ustawiamy ich nasilenie, kontrast, modyfikujemy wielkość poszczególnych elementów obiektu itp. - nic nadzwyczajnego. Następnie umieszczamy nasze dzieła sztuki w pustce kosmicznej, której wygląd również można sobie wcześniej przygotować. W trakcie nakładania obiektów na tło,



określamy wielkość obszaru, jaki ma on zajmować. To jeszcze nie koniec, bowiem istnieje możliwość wklejania wyciętych elementów z innych bitmat (np. pojazdy kosmiczne, planety itp.), trzeba jednak zwrócić uwagę na to, aby wycinane obiekty nie były większe od tła, gdyż w takim przypadku program odmówi wykonania operacji. Całość prezentuje się bardzo ładnie i trzeba przyznać, że na tak małą ilość możliwości, program potrafi bardzo wiele. Oczywiście mógłbym narzekać, że to za mało, gdyż nie zostało tu uwzględnionych wiele ciał niebieskich, takich jak np. komety, asteroidy itp., ale narzekał nie będę, gdyż autor oświadcza, iż znajdziemy w to w nowszej wersji programu. Za-



nim jednak ją ujrzymy, zapoznajcie się z tym, co proponuje pierwowzór. Budujemy gwiazdy ku chwale Imperium! Odmaszerować!

Mr Jedi

Macarena!

W redakcji zapanowało prawdziwe ożywienie, nie notowane od czasów pojawienia się na horyzoncie Quake'a! Wszystkie głowy wysunęły się zza monitorów i niebezpiecznie rozhuśtany na wątłych szyjach! Mr. Jedi wyskoczył na środek zagraconego pokoju i, potykając się o kable i przewody, poszedł jak burza w tany! Przyciężkawy Lifter uniósł swój spracowany kadłub i dołączył do towarzysza, dając pokaz, przy którym zawodnik sumo schowałby się jak wysuwana antenka w samochodzie. Tylko Lord Yabol nie uległ, "bo też ciężkie ci jego karczycho, szyja tęga jak u wołu, a i umysł nie nawykły do muzyki przeżywania", jak powiedział kiedyś Peter Pan. Łzy radości popłynęły małemu Chufu po twarzy, gdy śpiewał chrapliwym głosem: dale a tu cuerpo alegria Macarena. Oue tu cuerpo es pa'darle alegria y cosa buena!!!!!!

■ Macarena Master ■ Multimedia
■ 486, 4Mb RAM, Win 3.1/95, SB ■ cena: brak danych
■ kontakt: seperius@hitel.kol.co.kr

Nikt się nie spodziewał, że niewielki program zatytułowany Macarena spowoduje w redakcji taką burzę. Diabli wzięli pozory "powagi", pękła jak bańka z mlekiem ostatnia gumka łącząca szkiełka w okularach Naczelnego i jak jeden mąż wszyscy machają grabkami, śmiesznie podrygują i wyją jak stare mopsy. Jeżeli słyszałeś Makarenę, wiesz że tej melodii nie można się oprzeć. Świetny program pod tym samym tytułem nauczy Cię właściwych ruchów i tekstu piosenki. Dla treningu nagrano kilka pierwszych taktów w nieco zwolnionym tempie. Jednocześnie na monitorze ujrzysz zabawną postać, która bardzo wolno pokaże wszystkie ruchy! Kiedy będziesz już wiedział kiedy i jak należy wysunąć dane kończyny, a kiedy zamachać kręgosłupem lub miednicą, włączysz oryginalną piosenkę (umieszczono ją w progra-



mie) i zadepczesz ostatni dywan w mieszkaniu! Niestety muszę już lecieć, chłopaki znowu włączyli Macarenę! Nieee!, ja już nie chcę!

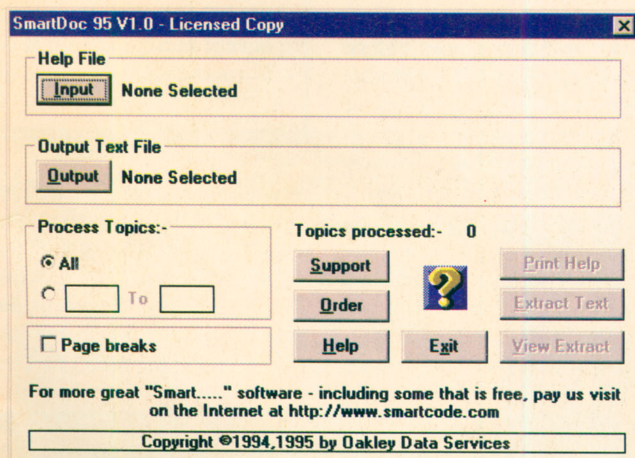
AtusitO GorO

Sprytny drukarz

Bardzo często zdarza się, że w rozbudowanych helpach, które zazwyczaj znajdują się w programach pod Windows, umieszczono solucję lub inne tekstowe informacje, które chcielibyśmy wykorzystać w trakcie pracy z programem. Zdarzają się również sytuacje, kiedy potrzebujemy wydrukować jakiegoś helpa, a nie możemy znaleźć go na płytce, która zawiera mnóstwo programików. Zanim znajdziemy właściwą aplikację, uruchomimy program i wydrukujemy upragnione dane, upłynie sporo wody! No dobrze - a co, kiedy na pasku menu nie ma opcji drukuj. Może nie jest to wielki problem, każdy sobie jakoś poradzi, jednak dobrze by było mieć taki program, który zająłby się tym wszystkim i sprawnie odnalazł oraz wydrukował potrzebne teksty. Jeżeli kiedykolwiek odczuliście brak takiego narzędzia, mam dla Was dobrą wiadomość.

■ SmartDoc 95 ■ Insight Software Solutions
■ 486, WINDOWS 95 ■ cena: 24 $
■ kontakt: tel. (801) 295-1890

Istnieje niewielki programik, który zajmie się tą uciążliwą robotą i pozbawi nas wątpliwej przyjemności bawienia się z Windowsem. SmartDoc, bo o nim mowa, bardzo szybko i prosto instaluje się na twardzielu. Od tej pory w każdej chwili można z niego skorzystać, wystarczy kliknąć na ikonkę. Podstawową funkcją SD jest "wyciągnięcie" całego tekstu z windosowego Helpa (odnajduje pliki z rozszerzeniem hlp.) i wydrukowanie kompletnych danych. Program automatycznie usunie screeny. Ponadto (jeżeli tego chcemy) umieści zdobyte informacje w miejscu, które wskażemy (wystarczy wpisać adres). Oczywiście istnieje możliwość określenia wielkości drukowanego pliku (nie musimy drukować całego helpa). Obsługa programu jest banalnie prosta i wątpie, aby sprawiła problem dziesięcioletniemu dziecku. Jeżeli będą jednak jakieś problemy, możemy zajrzeć do pliku pomocy, który zawiera kompletną biblitekę danych na temat aplikacji i jej działania. Mimo, że program jest dość atrakcyjny, ma jedną dość istotną wadę. Wydaje mi się, że za takie proste narzędzie cena 24 dolarów jest zbyt wygórowana (zdaje się,że odezwało się we mnie wrodzone skąpstwo). Bezapelacyjnie jest to jednak ciekawy produkt, który przyspieszy co nieco zabawę z wycinaniem i drukowaniem danych.



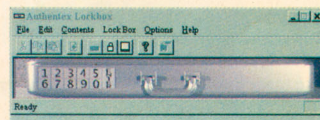
AtusitO GorO

Wstęp wzbroniony

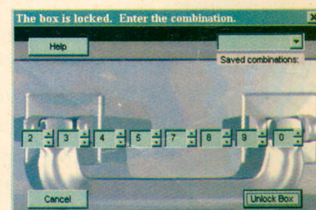
W marcowym numerze PCS mieliśmy okazję opisywać program Magic Folders. Działanie tej aplikacji ograniczało się do uczynienia wybranych plików "niewidzialnymi" oraz nałożenia hasła na program. Bardzo podobnym programem jest Aurhentex Data SAFE jednak, dzięki ciekawemu projektowi graficznemu, ma jednak pewną przewagę nad konkurentem.

■ Lockbox Application V1.15 ■ Regnoc Software INC.
■ 386, 4Mb RAM, Windows'95 ■ cena: brak danych
■ kontakt: http:// www.authentex.com

Program jest niewielką aplikacją, dzięki której zabezpieczymy nasze pliki przed niepowołaną ingerencją. Po zainstalowaniu pakietu na pulpicie pojawią się dwie nowe ikony. Za pomocą pierwszej uaktywnimy nietypowy panel programu. Na czytelnym pasku menu umieszczono wszystkie potrzebne przy współpracy z ADS opcje. W File odnajdziemy dany plik, który mamy zamiar ukryć, otworzymy nowy, dowolny plik (z rozszerzeniem programowym .lbx) i zapiszemy, czyli zabezpieczymy dane. Warto dodać, że program umożliwia nam utworzenie lub otwarcie wszystkich dowolnych, będących pod kontrolą programów. Możemy następnie pisać dajmy na to w Wordzie lub obrabiać nowy projekt graficzny pod kontrolą programu. Nie musimy więc zamykać danej aplikacji, aby nałożyć hasło. Program używa również podstawowych funkcji edycyjnych (wytnij, przenieś, wklej, wstaw obiekt, itd.)



Jeżeli zdecydujemy się zapisać wynik pracy i nałożyć hasło, wystarczy, iż klikniemy na symbol kłódki. Uaktywni się specjalne okno z ośmioma "kratkami". Po wyborze hasła musimy je jeszcze potwierdzić, inaczej nie zostanie ono zapisane. Nie spodobały mi się jednak dwie rzeczy: po pierwsze nie można używać symboli niestandardowych (#, $, &), po drugie zapomnijmy o... co to ja chciałem? Acha! Nie możemy zapomnieć hasła - nie uzyskamy wtedy dostępu do własnych plików. Przydałaby się możliwość zapisywania hasła na dyskietce jako swoistej kopii zapasowej.



Jeżeli mamy już pokaźną bibliotekę własnych zabezpieczonych informacji, możemy bardzo szybko wyświetlić sobie ich listę po kliknięciu na ikonkę przedstawiającą sejf. Tak jak w prawdziwym skarbcu, musimy wpisać właściwą kombinację, aby się do niego dostać. Na poszczególne dokumenty również nałożymy "szyfr".

Program w moim mniemaniu jest ciekawym rozwiązaniem, jeżeli mamy potrzebę ograniczenia dostępu do niektórych danych niepowołanym osobom. Bardzo podobne narzędzie znajduje się jednak w Windows. Szkoda, że ADS nie ukrywa danych plików, lecz jedynie nakłada na nie hasło. Jednak możliwość otwarcia spod programu dowolnej aplikacji i przypisania hasła opracowywanej informacji to dość nietypowe rozwiązanie, z którego często będziemy korzystali. Bardzo dopracowany projekt graficzny i dobra obsługa programu daje w konsekwencji wysoką notę.

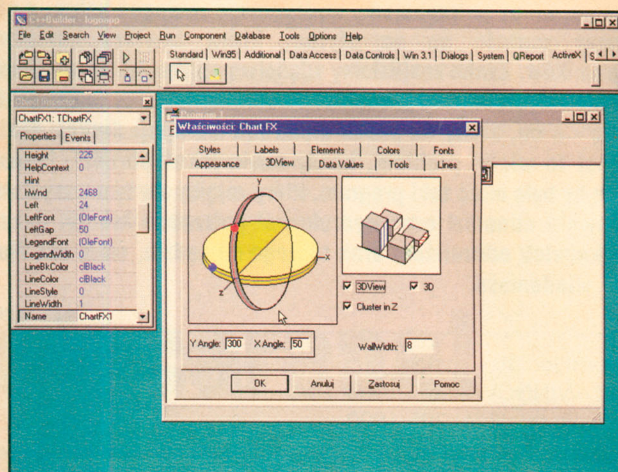
Andżinsan

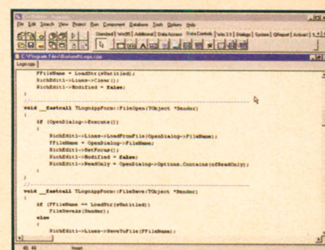
Wizualna Rewolucja

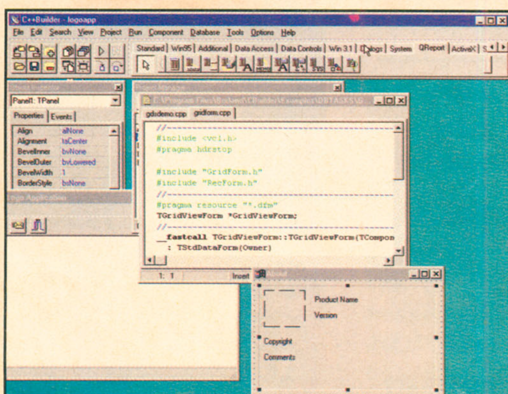
Na rynku programowania wizualnego od zarania dziejów walczyły ze sobą dwie firmy. Na początku był Visual Basic Microsoftu. Po jakimś czasie jego pozycja została silnie zachwiana na skutek premiery Delphi Borlanda- języka, który entuzjastycznie propagujemy w dziale implementacji (w numerze). Delphi miało o wiele większe możliwości, a największą z nich była w pełni objektowa struktura i kompilator zamiast interpretera. Poza tym język ten (oparty na Pascalu) był o wiele bardziej elastyczny. Niestety, to jeszcze nie było to. Wśród programistów panuje dziwne (chociaż poniekąd słuszne) przekonanie, że prawdziwe programowanie zaczyna się i kończy na C++, a Pascal to język dla dzieci i studentów. Jest to dosyć względne, gdyż to samo można by powiedzieć porównując Assemblera z C++. Po prostu albo mamy program szybko, albo program szybki. Jednak stworzenie wizualnego C++ dałoby z pewnością większe osiągi (potencjalne: wiele zależy także od umiejętności i znajomości pokrętnych zasad optymalizacji). Do takiego wniosku pierwsi doszli programiści z Microsoft. Ich język: Visual C miał jednak złą passę z powodu wysokich wymagań i nie tylko. Po prostu w porównaniu z Delphi był on mniej wygodny w użyciu (interface z Visual Basica). Jednak mimo to język C dawał większe możliwości niż Pascal i wszystkim wydawało się, że Microsoft ostatecznie zatriumfuje, czego dowodem była dość skromna premiera Borland C 5.0, który nie stwarzał nawet pozorów "wizualności". Prawdę mówiąc Borlanda ratowały wyłącznie dwa narzędzia: AppWizard i InstallShield Wizard. Mimo to zarówno ja, jak i wielu moich znajomych sukcesywnie trzymaliśmy się produktów Borlanda czekając na lepsze czasy. I doczekaliśmy się. 21 Lutego 1997 r. nastąpiła premiera programu ukrywającego się pod nazwą Ebony, a którego pełna nazwa brzmi Borland C++ Builder.

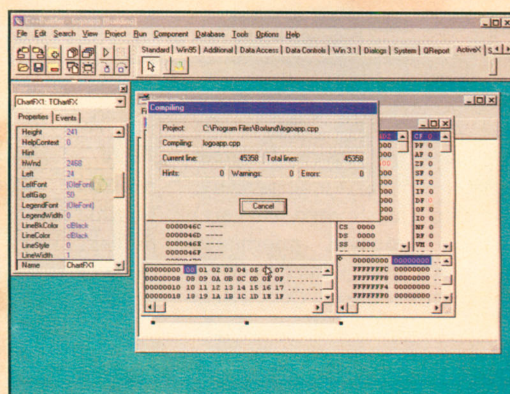
- C++Builder (Ebony) ■ Borland
- 486, DX 2/66, Win'95/NT, 16 Mb RAM ■ cena: kontakt
- kontakt: SoftPoint Warszawa (022) 635-80-03

Pierwsze uruchomienie C++ Buildera spowoduje zapewne duży szok u użytkowników Delphi. Po prostu program ten z wyglądu nie różni się dokładnie niczym (za wyjątkiem napisu na pasku). Idealnie ten sam, sympatyczny Object Inspector, ten sam zestaw ikon i te same komponenty. Pozory jednak mylą. Po pierwsze komponenty owszem, są te same, ale oprócz nich znajdziemy też dodatkowe, których w Delphi próżno by szukać. Ciekawostką jest np. komponent ChartFX: prezentujący trójwymiarowe wykresy według różnych wzorów na podstawie danych z wybranej tabeli. O dziwo komponent ten został napisany w Pascalu (zagadka, nieprawdaż?). Wystarczy tylko przewinąć pasek komponentów, a naszym oczom ukażą się takie ciekawostki, jak panel ActiveX, komponenty wspomagające projektowanie stron WWW, prostą przeglądarkę internetową czy nawet biblioteka OpenGL. A to tylko początek atrakcji. Komponenty bowiem tylko ułatwiają najczęściej powtarzające się czynności, a każdy, kto spędził przy Delphi kilka dni wie, że o wiele więcej czasu spędza się przed edytorem kodu, niż przy projektowaniu wizualnym. Tutaj dostajemy do rąk prawdziwą potęgę. Pełne możliwości C++ bez konieczności deklarowania Windows.h i tym podobnych. C++ Builder udostępnia wszystkie mechanizmy wymyślone przez pana Stroustrupa, włącznie z przeciążaniem, którego tak brakowało w Delphi. Operujemy oczywiście na strumieniach (nie ma mowy o #%^#!^! Printf). Kiedy w początkowej euforii wpisałem Form2.ShowModal; byłem niezmiernie zdziwiony, że nie działa, po czym po chwili zastanowienia dodałem nawiasy na końcu. Też nie działało. Kolejną czynnością było ogólne pogrążenie się w rozpaczy z powodu sklerozy, gdyż formularz można wyświetlić tradycyjnym (jak dla kogo) poleceniem Form2->ShowModal( );. Po prostu Ebony bardziej kojarzy się z Delphi niż z C++ (mimo, iż to ostatnie znam w miarę dobrze) i trudno jest pozbyć się starych nawyków. Oczywiście wszystkie tworzone przez nas programy będą zgodne ze standartem ANSI. W odróżnieniu od Delphi (wersji 2.0) będą też działać w systemie Windows 3.11 (przy użyciu extendera Win32s). Tak, jak w Delphi dostaniemy do rąk trzy gotowe biblioteki: VCL (Visual Component library), OWL (Object Windows Library) i MFC (Microsoft Foundation Class). Jak widać, programiści kochają skróty. W wersji Professional znajdziemy dodatkowo kod źródłowy biblioteki VCL (w Delphi dostepny on był dopiero w dodatku RAD Pack). Jeżeli już jestem przy wersjach, to C++

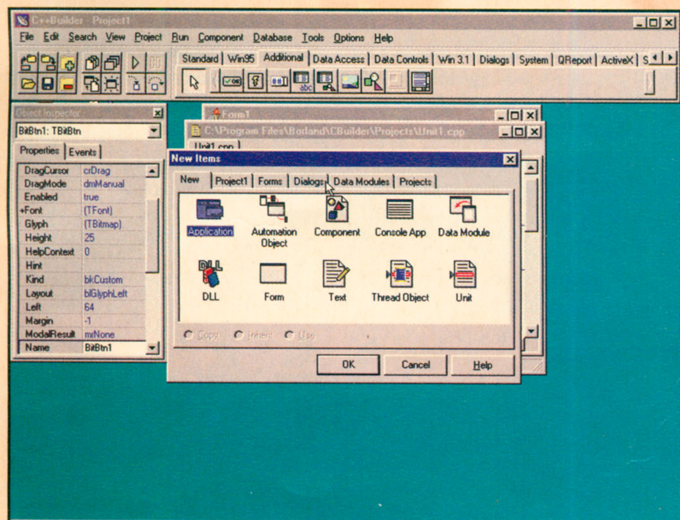




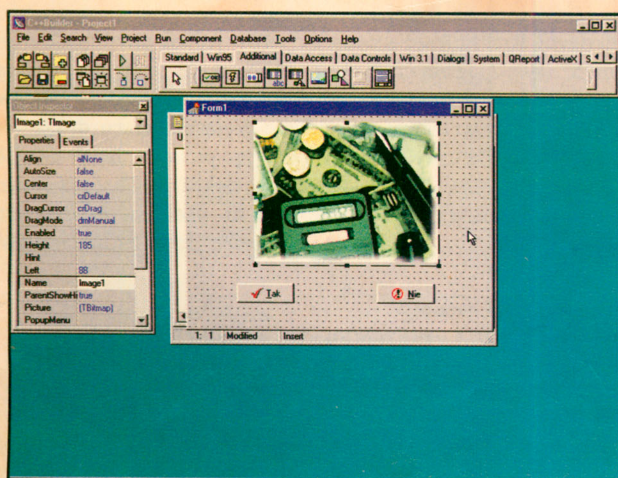




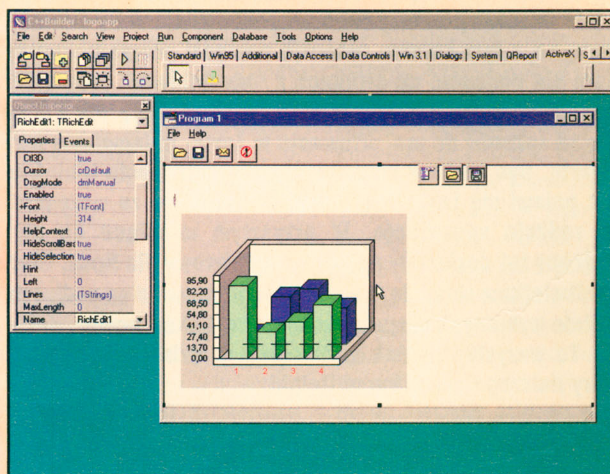
Builder będzie posiadał trzy wersje, jak Delphi, z tym, że będą się one inaczej nazywały, a poza tym różnice między nimi będą odrobinę inne (jak choćby z wspo-



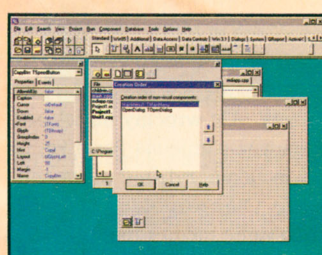
mnianym kodem VCLa). Najskromniejsza wersja będzie nosić nazwę Standart, kolejna Professional, a ostatnia: Klient/Server Suite. Największą różnicą w stosunku do Delphi jest fakt, że Serwer InterBase znajdziemy dopiero w ostatniej wersji pakietu. Na języku i składni nie kończą się jednak atrakcje Ebony. Kolejną z nich jest idealnie taka sama współpraca z ODBC. Obsługa baz danych w tradycyjnym C++ (np. Borland C 5.0) mogła przyprawić o mdłości i bynajmniej nie z radości (z rymem mi się napisało). Tymczasem C++

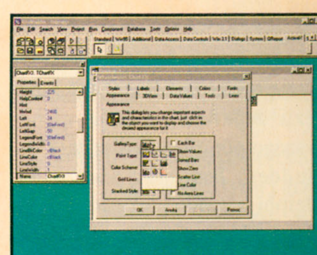


Builder oferuje idealnie takie same mozliwości, co Delphi tzn. komunikacja przez Interbase, rozbudowany SQL itd, a tworzenie baz i relacji między nimi nadal sprowadza się do kilku kliknięć myszą. Aby było jeszcze przyjemniej, możemy spokojnie korzystać z baz tworzonych w Oracle, Acces, że nie wspomnę o DBase. Wszyscy użytkownicy Delphi powiedzą zapewne, że nic w tym nowego. I rzeczywiście: mechanizmy te w niczym nie różnią się od tych, z którymi spotykaliśmy się w Delphi, ale dla każdego, kto dotąd używał któregokolwiek z kompilatorów C++ będzie to rewolucja na miarę wynalezienia prądu. Znam wiele osób uwielbiających C++ i szczerze nie cierpiących Pascala, którzy używali Delphi, gdyż nie było nigdzie prostszej obsługi baz danych. Dla tych, którzy ciężko napracowali się nad tworzeniem aplikacji w Delphi, a teraz zapragnęliby przesiadki na C++ Buildera mam dobrą infromację. Otóż Borland dba o swoich klientów i formularze z Delphi możemy spokojnie wykorzystywać w Ebony. To samo jest z DLL-ami, komponentami itd. Niestety w drugą stronę to nie działa (co zrozumiałe). Odbywa się to w typowy sposób dzięki dwuetapowej kompilacji. Oczywiście jest również dostępny identyfikator: PASCAL, którym możemy porzedzać instrukcje o składni pascalowej, a także często używany w dosowym C++ identyfikator ASM.



Ebony testuję już od dłuższego czasu i nie zauważyłem jak na razie żadnych braków. Jedyne, co boli w stosunku do Delphi to fakt, że Ebony wymaga na dzień dobry 16 MB RAM, ale jak zaznacza producent, najlepiej czuje się przy 24 (lub więcej). Działa też odczuwalnie wolniej. I nie chodzi tu o kompilator, który w C++ nigdy nie był zbyt szybki (w porównaniu z Pascalem), ale o samo tempo uruchamiania engine'u czy





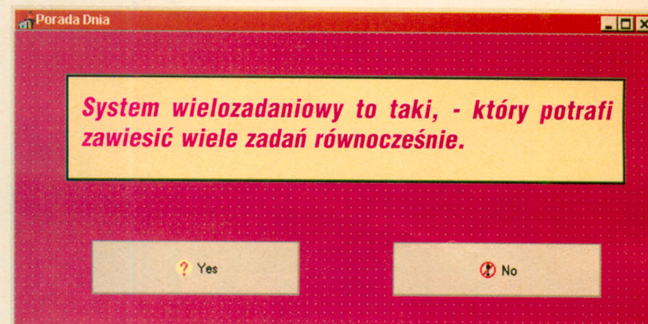
jego przerysowanie po maksymalizacji do pełnego ekranu. Dlaczego akurat to dzieje się wolno, tego nie mogę zrozumieć. Co do kompilatora, to ten również jest strasznie wolny, ale tutaj działa zasada wspomniana na wstępie: albo program szybki, albo szybko. W czasie, który my zużywamy na nerwowe spekulacje (zadziała, nie zadziała, zadziała...) kompilator stara się optymalizować nasz kod i wykonuje mnóstwo innych pożytecznych opcji. Dlatego na jego prędkość nie narzekam. Na prędkość aplikacji stworzonych za pomocą Ebony też nie, gdyż one akurat mkną sporo szybciej, niż programy z Delphi. Jednak sam engine jest trochę za wolny. Tak wygląda sytuacja na P133, a ciekawe, co będzie na minimalnej konfiguracji (486 DX)?. Jest to jednak zarzut, który spokojnie można odeprzeć, gdyż konkurencja wcale nie działa szybciej. Poza tym żadnych wad nie zauważyłem. Produkt Borlanda zdecydowanie zapowiada się produktem roku w dziedzinie informatyki, chociaż niektórzy zapewne czekają na Borland Jbuilder (Java) czy Delphi 3.0. Oba produkty mają ujrzeć światło dzienne jeszcze w tym roku, a kiedy to nastąpi, na pewno zdamy państwu obszerną relację. Natomiast sam C++ Builder zasługuje na coś więcej. Otóż od przyszłego odcinka "implementacji paradygmatu" wszystkie przykłady z naszego kursu Delphi będą również w wersji dla Ebony. Poprzednie odcinki (1 i 2) przerobione dla potrzeb C++ Buildera zostaną zamieszczone na CD w postaci pliku txt.

Krzysiek Kaliszewski

Implementacja paradygmatu

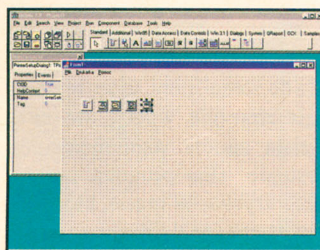
Witam serdecznie czytelników i zapraszam do lektury kolejnego odcinka implementacji. Dzisiaj kontynujemy nasz kurs Delphi, który za miesiąc poszerzy się o programowanie w C++Builderze. W związku z tym kursem recenzję narzędzi programistycznych staram się umieścić na stronach z "normalnymi" programami. Z ciekawostek: na przyszły miesiąc przygotowuję dla Państwa przegląd narzędzi do projektowania w Javie- najnowszym języku internetu. Być może w przyszłości, po zakończeniu niniejszego kursu pojawi się także kurs Javy, ale na razie za wcześnie na tego rodzaju spekulacje. W przyszłym miesiącu na płytce umieścimy też doskonały edytor assemblerowy dla Dosa. Oferuje on podświetlaną składnię, obszerny help i pozwala na podłączenie dowolnie wybranych narzędzi (assembler, linker, maker, debuger itd.). To wszystko jednak za miesiąc, a dzisiaj zapraszam do lektury dalszego ciągu kursu Delphi.

Porada dnia



Komponent RichEdit. Baza danych

Poprzednio rozpoczęliśmy naukę programowania w języku Delphi. W niniejszym numerze wszyscy zainteresowani wizualnym projektowaniem RAD odnaleźli zapewne recenzję najnowszego produktu Borlanda: C++ Builder. Jest on podobny do Delphi zarówno wizualnie, jak i ze względu na ogólną ideę projektowania obiektowych aplikacji dla Windows. Dlatego też od przyszłego numeru w naszym kąciku będzie równocześnie prowadzony kurs Delphi i C++ Buildera. Będziemy tworzyć tę samą aplikację, więc nie będzie dwóch osobnych tekstów, tylko osobne fragmenty kodu, który będziemy wpisywać. Pozostałe założenia pozostają takie same. Suplement prezentujący kod dla C++ Buildera z pierwszego i dzisiejszego odcinka będzie zamieszczony na kompakcie (prawdopodobnie w bieżącym numerze, ostatecznie w majowym). Pozostałe znajdą się już na łamach gazety. Ale wróćmy do tematu. Zapewne pamiętają Państwo, na czym zakończyliśmy naszą aplikację. Otóż rozpoczęliśmy przygotowanie menu i jego zdarzeń. Sytuacja wyglądała mniej więcej tak, jak na rysunku 1. Zdarzenia



Rys. 1

menu, jakie przygotowaliśmy, to "wyjście", "informacja o programie" i "otwórz". Dialogi dotyczące drukarki zostały tylko przygotowane do oprogramowania, ale tym zajmiemy się w następnym odcinku. Przypomnijmy pokrótce, jak wyglądały odpowiednie polecenia w kodzie (kolejno jw.):

```
Form1.close;
Form2.ShowModal;
OpenDialog1.execute;
```

Stworzyliśmy też filtry, aby nasza aplikacja wgrywała wyłącznie odpowiednie pliki. Teraz spróbujemy zrobić coś z naszymi plikami, które możemy otworzyć, a także dodamy do aplikacji kilka komponentów z panelu "Dialogs". Będą to "SaveDialog", "PrintDialog" oraz "PrinterSetupDialog". Dobrze, teraz mamy już dialogi, ale nie mamy gdzie wyświetlać naszych plików. Umieśćmy więc na formularzu komponent RichEdit ze strony "Win95" (rys. 2). Teraz jeszcze raz przypiszemy reakcję pozycji "Otwórz" w naszym menu. A dokładniej zmodyfikujemy tę, która została przypisana. Kod (po Begin) będzie teraz wyglądał następująco:

```
OpenDialog1.Execute;
RichEdit1.Lines.LoadFromFile(OpenDialog1.FileName);
RichEdit1.SetFocus; RichEdit1.Modified := False;
RichEdit1.ReadOnly := ofReadOnly in OpenDialog1.Options;
```

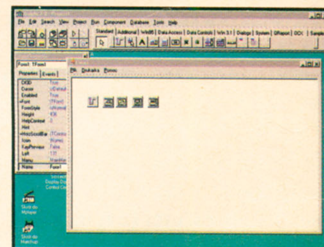
Dobrze, mamy teraz wpisany kod, co najciekawsze - wszystko działa, pozostaje tylko pytanie: jak? Teraz postaram się to wyjaśnić. Otóż cała sekwencja da się przedstawić w pseudokodzie w następujący sposób:

Do obiektu RichEdit wczytaj zawartość pliku, którego nazwa jest przekazana przez pole "FileName" obiektu "OpenDialog1"

W obiekcie RichEdit odpowiednio ustaw wczytany tekst (znaczenie przybliżone).

Zaznacz, że plik nie był modyfikowany od czasu wczytania.

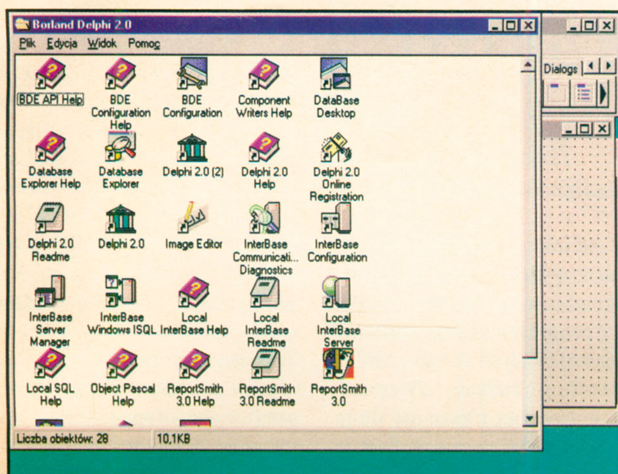
W obiekcie OpenDialog1 wyłącz ewentualny atrybut Read only dla otwartego pliku.



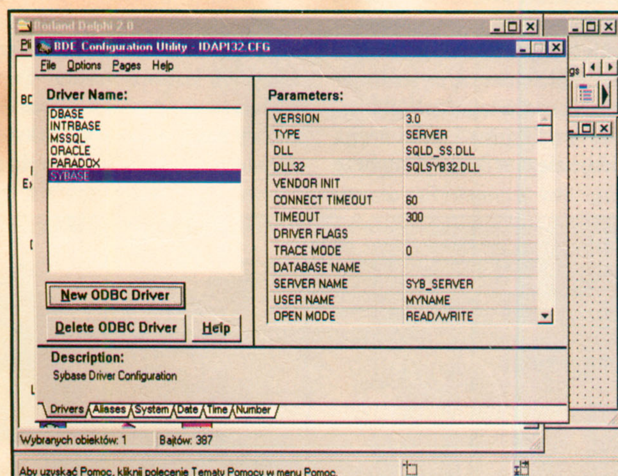
Rys. 2

Aby jednak gruntownie zrozumieć zasadę, na jakiej opierają się te mechanizmy, należy całą sprawę wyjaśnić nieco dokładniej. A więc po kolei. Jeżeli wywołamy obiekt OpenDialog (a czynimy to przez wybranie opcji "Otwórz", która ten dialog wywoływała) i wybierzemy za jej pomocą jakiś plik, to jego nazwa wraz ze ścieżką zostanie przechowana w polu "FileName". Każdy komponent tekstowy, a także wiele innych posiada metodę

"LoadFromFile", która jest wywoływana z parametrem będącym właśnie ścieżką i nazwą odpowiedniego pliku. W całym tym rozważaniu najistotniejsze jest to, że kiedy jako parametr podamy pole "FileName", to metoda "LoadFromFile" przyjmie za argument nie ten parametr, ale jego wartość, a jak pamiętamy wartością tego pola jest właśnie ścieżka i nazwa pliku wybranego przy pomocy dialogu "OpenDialog11". Całe wyjaśnienie jest może męczące dla kogoś, kto miał już do czynienia z programowaniem obiektowym, ale początkującym zwykle sprawia to trudność, więc starałem się w miarę przystępnie to wyjaśnić, nie angażując się jednocześnie w kurs programowania obiektowego samego w sobie, gdyż jest to (w całości) materiał zbyt obszerny. Dla potrzeb naszego kursu wystarczy wiedzieć, że przekazywanie parametrów wygląda tak samo niezależnie od obiektu, więc w przyszłości (np. przy komponencie SaveDialog) nie będę już tego wyjaśniał. Kolejne dwie opcje są oczywiste. SetFocus ustawia tekst w sposób właściwy dla edytora, natomiast ustawienie własności "modifed" na "false" jest przydatne, by nie przeszkadzać użytkownikowi programu, gdy będzie chciał zamknąć tekst bez zapisywania (jeżeli nie dokonał zmian). Dopiero gdy użytkownik dokona modyfikacji, będziemy wyświetlać okno z zapytaniem, czy zachować zmiany. Ostatnia zmiana jest natomiast ułatwieniem dla użytkownika, który chciałby dokonać modyfikacji na pliku, a nie chce wcześniej zdejmować mu atrybutu Read only.



Rys. 3

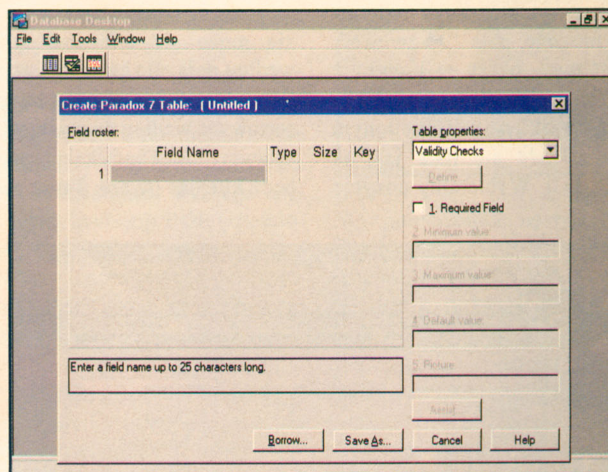


Rys. 4

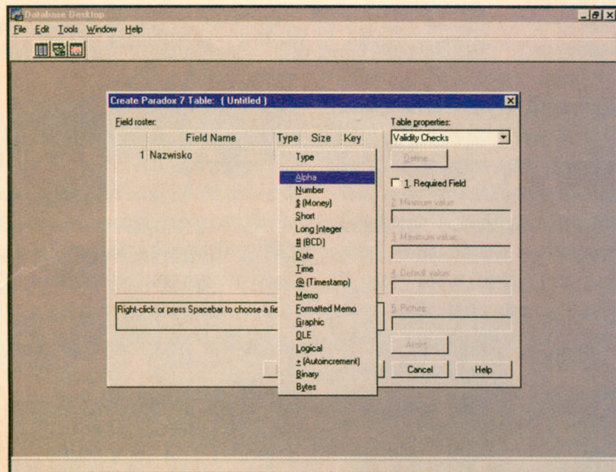
I w ten sposób zakończyliśmy kodowanie opcji "open". Teraz możemy nasze działania sprawdzić na przykładowym pliku. Niech będzie to np. Autoexec.bat. Jak państwo widzą, wszystko działa bezkonfliktowo. Mamy więc pierwszą funkcję naszej aplikacji. Dalej sprawa się trochę komplikuje - na każdą z następnych będzie trzeba poświęcić cały odcinek. Dlatego też na dzisiaj zakończymy nasze zmagania z pierwszą aplikacją, a utworzymy prostą bazę danych, będącą czymś w rodzaju notatnika adresowego.

Baza danych

Na początek trzeba zwrócić uwagę na to, że Delphi samo w sobie nie potrafi obsługiwać baz danych. Do tego celu wykorzystywany jest BDE (Borland Database Engine). Jest to program rezydentny, uruchamiany razem z Windows i dostarczany wraz z Delphi. Na początek uruchomimy program konfiguracyjny BDE. Znajduje się on w folderze "Delphi 2.0 (rysunek 3) i nosi nazwę BDE Configuration. Po uruchomieniu powinien on wyglądać mniej więcej tak, jak na rysunku 4. Wybierzmy driver PARADOX i po prawej stronie wybierzmy opcję "LangDriver". Z rozwijanej listy wybierzmy "Paradox Polish 852". U dołu okna widać zakładki. Teraz aktualna jest strona "Drivers". Przełączmy na stronę "System". Tam także zmieńmy pozycję "Langdriver" na Paradox Polish 852. Dokonujemy tego, aby nasza baza potrafiła obsługiwać polskie znaki diaktryczne i sortować według nich. Jest to istotne, gdyż drivery obcojęzyczne potraktują polskie znaki jako nieznane i nazwisko rozpoczynające się np. na "Ć" będzie w bazie umieszczone po tym zaczynającym się na "Z". Teraz zapiszmy naszą konfigurację i przejdźmy do programu, który pozwoli nam stworzyć prostą bazę danych bez jakichkolwiek ingerencji w kod. Program nazywa się Database Desktop. Wybierzmy w jego menu pozycję File/New/Table. Ekran będzie się prezentował podobnie, jak na rysunku numer 5. Teraz kliknijmy myszką na podświetlonym polu i wpiszmy "Nazwisko". Po wciśnięciu entera podświetlone zostanie pole po prawej (kolumna "type"). Tutaj wybierzemy typ pola. I w tym momencie czas na małą dygresję. W bazach danych możemy przechowywać dane różnego typu i przeważnie powinny one być sortowane w właściwy dla siebie sposób. Dlatego też istnieją różne typy pól. Kiedy chcemy mieć pole znakowe (sortowane według alfabetu) wybieramy typ "Alpha" (skrót od "Alphanumerical" czyli pole alfanumeryczne). Taki typ dopuszcza cyfry, ale sortowanie odbywa się wg. zasad rządzących alfabetem, więc w przypadku użycia cyfr liczba 12 będzie według programu większa niż 111 (tę ostatnią po sortowaniu

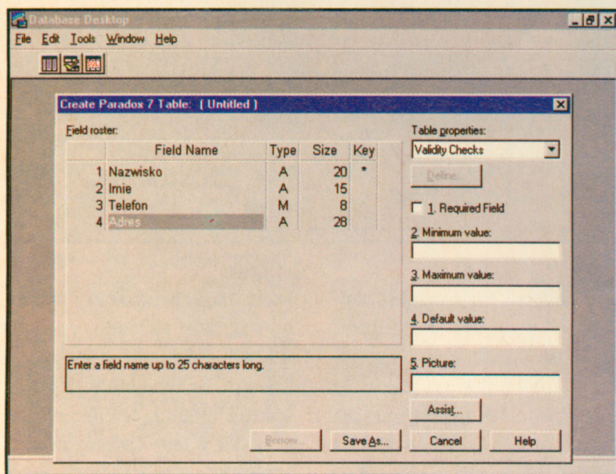


Rys. 5

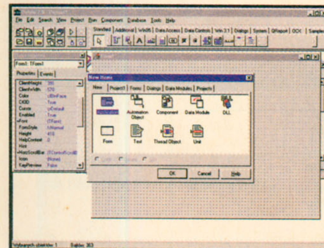


Rys. 6

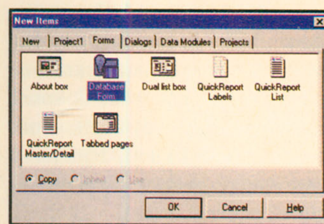
program potraktuje jako mniejszą i wyświetli wcześniej). Dlatego do pól numerycznych stosuje się któryś z typów numerycznych w zależności od potrzeb. Nie zdołam omówić tego zagadnienia dokładniej, gdyż jest ono dosyć obszerne. Zainteresowanych zapraszam do lektury specjalistycznych podręczników, a my tymczasem wybierzmy typ "Alpha" dla naszego pola "Nazwisko". Wystarczy, będąc w kolumnie "Type", nacisnąć spację lub kliknąć myszką na podświetlonym polu. Ukaże się lista jak na rysunku 6. Wybieramy pozycję "Alpha" i przechodzimy do następnego pola. Tutaj należy określić maksymalną długość nazwiska, jakie będziemy mogli wprowadzić do bazy. To znaczy nie do końca. Taki efekt ta czynność będzie miała z punktu widzenia użytkownika. Dla programisty istotne jest, że dla każdego rekordu bazy danych dla pola "nazwisko" będzie zarezerwowane dokładnie tyle znaków, ile określiliśmy, niezależnie od tego, czy wpisane tam nazwisko będzie zajmować o połowę znaków mniej. Ostatnią kolumną jest "Key" - pole bardzo istotne, ale dla nas na razie ważne jest jedynie to, że sortowanie rekordów w bazie może się odbywać tylko według pola, dla którego ustawiliśmy klucz. Nasza baza będzie sortowana według nazwisk, więc ustawmy klucz naciskając spację bądź klikając myszą. Teraz podświetlone powinno zostać pole niżej. Jeżeli nie, naciśnijmy strzałkę w dół bądź w prawo. Teraz przystąpimy do edycji następnego pola. Będzie to imię. Wpisujemy kolejno: nazwę pola (czyli "Imię"), typ (Alpha), rozmiar i uwaga! - nie dajemy klucza. Teraz kolejne pole: "Telefon". Będzie to pole typu "Memo" o rozmiarze przypuśćmy 8. Klucza również nie ustawiamy. Ostatnim polem będzie adres typu "Alpha". Kiedy już zakończymy pracę, efekt powinien prezentować się jak na rysunku numer 7. Zapiszmy nasze dzieło na przykład pod nazwą "Base1" i wyjdźmy z programu. Teraz możemy uruchomić Delphi. Z menu "File" wybierzmy pozycję "New...". Naszym oczom ukaże się okno jak na rysunku numer 8. Jest to okno tzw. kreatorów, za pomocą których tworzenie szkieletu aplikacji sprowadza się do kilku kliknięć myszą. Przygotowane formy podzielone są na strony w zależności od kategorii. Wybierzmy stronę "Forms". Jako druga znajduje się tam ikona "Database Form" (rysunek 9). Po kliknięciu ukaże się nam formularz jak na rys. 10. (Czynności, które w tej chwili opisuję są bardzo ważne, dlatego też każdy kolejny krok będzie dokładnie opisany i poparty rysunkiem.) Ujrzymy okno z czterema pozycjami w dwóch grupach. Prawdopodobnie ustawienia domyślne będą takie, jakie są nam potrzebne, ale dla pewności wymienię prawidłowe. Otóż w "Form Options" wybierzmy "Create a simple form", a w grupie "DataSet Options" - pozycję "Create a form using Table Objects". Po dokonaniu dzieła możemy kliknąć "Next". Teraz widzimy formularz, za pomocą którego wybieramy plik bazy przygotowany wcześniej w Database Desktop (rysunek 11). Wybierzmy Base1, kliknijmy Next i jak zauważymy, w wyświetlonym formularzu okno "Available Fields" zawiera pola zdefiniowane wcześniej w naszej bazie (rysunek nr. 12). Teraz kliknijmy na ikonę między polami oznaczoną symbolem ">>". Właśnie dodaliśmy wszystkie nasze pola do tworzonego formularza. Przechodzimy na kolejną stronę (next). Tutaj decydujemy o tym, jak mają być ułożone pola w naszej bazie. Wybieramy pozycję "Vertical" (rysunek 13). Na rysunku po lewej zauważymy, jak będzie wyglądać ekran roboczy naszej bazy. I znowu next. Teraz wybierzemy sposób wyświetlania nazwy naszych pól (rysunek 14). Ja zdecydowałem się na opis po



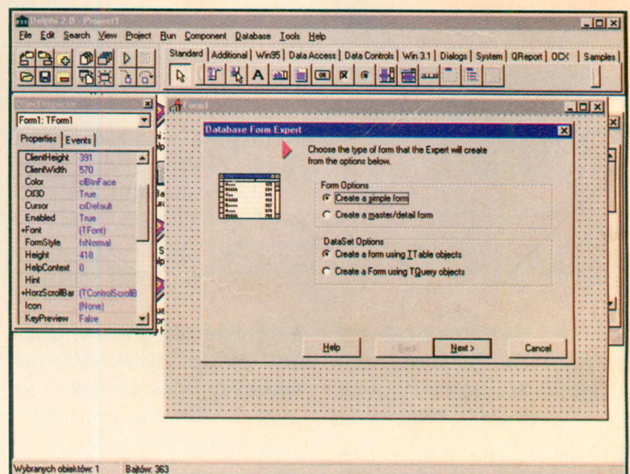
Rys. 7



Rys. 8

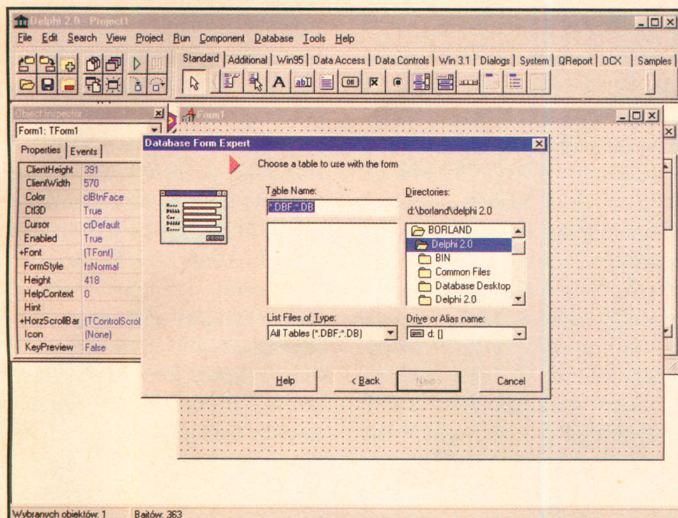


Rys. 9

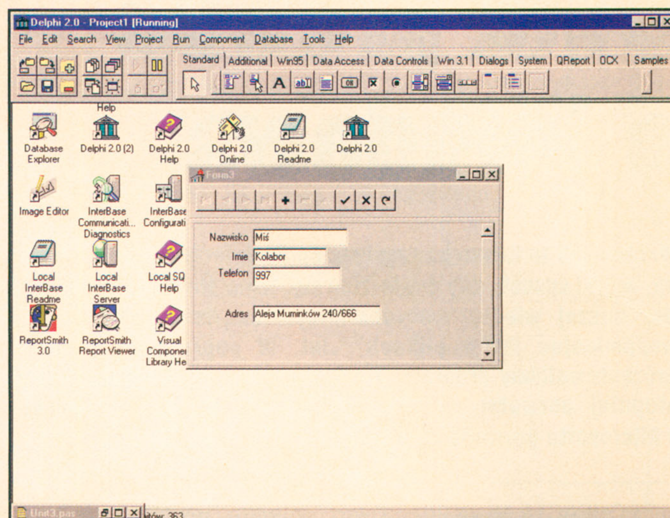


Rys. 10

Implementacje

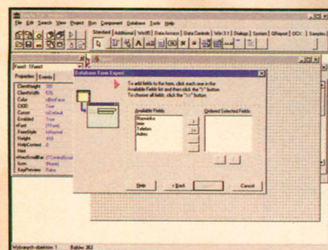


Rys. 11



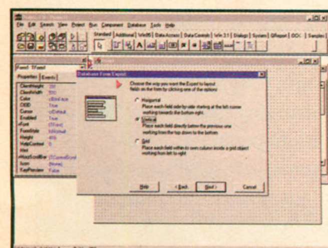
Rys. 16

lewej stronie, ale możemy też założyć, że podpis będzie znajdował się nad polem. Teraz pozostało już tylko zdecydować się, czy generujemy aplikację z modułem danych, czy też sam formularz odpowiadający układem bazie (patrz rysunek 15). Wybieramy formularz z modułem danych (pozycja druga) i po chwili mamy już gotową apli-



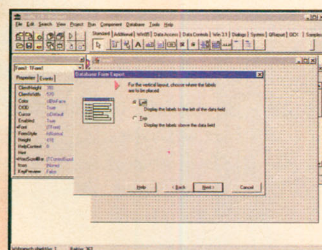
Rys. 12

kację prezentującą się podobnie, jak na rysunku 16. I tutaj od razu zauważymy popełniony przeze mnie błąd, którego z premedytacją nie poprawiałem (zauważyłem go trochę wcześniej), aby



Rys. 13

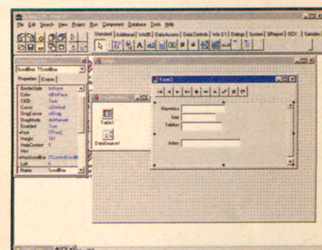
pokazać państwu, jak ważny jest dobór odpowiedniego typu pola w bazie. Pole "telefon" dostało typ "memo" i rozmiar 8, co oznaczało nie ilość znaków (jak dla pola typu "Alpha"), ale ilość linii. Błąd ten da się spokojnie naprawić. W oknie "Data module 2" klikamy na ikonę "Table1", a otworzy się okno z listą pól naszej bazy. Tam usuńmy pole "Telefon" (prawy przycisk myszy) i dodajmy je jeszcze raz tym razem wybierając typ "string". Będzie tak, jak być powinno. Teraz możemy uruchomić naszą



Rys. 14

aplikację i sprawdzić, jak się nią posługiwać. Poza tym sprawdzimy też, czy obsługuje ona polskie litery, czyli na ile skuteczne było nasze mieszanie w konfiguracji BDE. Jak państwo widzicie (rysunek 17), wpisałem w tabelę dane redakcyjnego kolegi i polskie litery są wyświetlane prawidłowo. Teraz proponuję potrenować trochę z nawigacją po bazie, wyłączyć ją i uruchomić znowu, a następnie sprawdzić, czy dane, które wpisywaliśmy, zostały zachowane po wyjściu z programu. Jak widać, zostały zachowane, więc mechanizm najprostszej bazy danych z Delphiego sprawdza się doskonale. Ma on tylko jedną wadę: mianowicie komputer, na którym taka baza jest uruchamiana wymaga częściowej instalacji BDE (częściowej czyli tylko ze sterownikiem definiowanym przez nas). Instalacja BDE przez nasz program jest jednak na tyle skomplikowana, że na razie ją pominiemy. Poza tym Borland dostarcza wyspecjalizowany program do tworzenia aplikacji instalacyjnych, za pomocą którego można dokonywać częściowej instalacji BDE w dość prosty sposób.

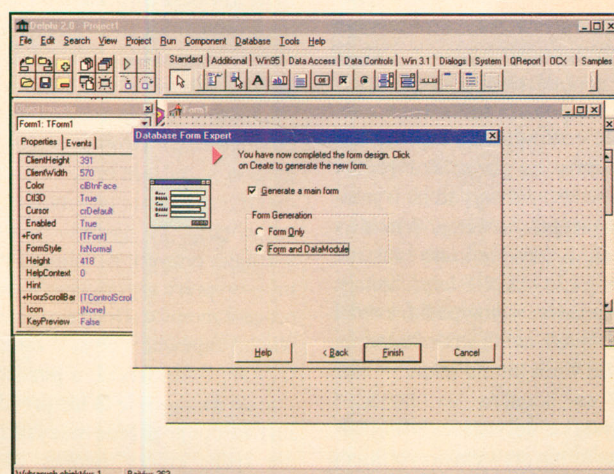
I to by było na tyle, jeżeli chodzi o bazy danych. Zainteresowanych dokładniejszym poznaniem tego zagadnienia odsyłam



Rys. 17

do podręcznika wydawnictwa Borland Press, a w Polsce przetłumaczonego i wydanego przez Helion. Książka nosi tytuł Delphi 2.0 i kosztuje około 52 zł. Zagadnienia dotyczące baz danych włącznie z językiem SQL są tam dość szczegółowo omówione. Poza tym warto przyjrzeć się komponentowi pozwalającemu na nawigację po bazie. Możemy ustawić go w trybie Visible:=false i jego funkcje przypisać np. skrótom klawiszowym czy poleceniom z menu. Pozostawiam to jako materiał do ćwiczeń. Wbrew pozorom jest to dość proste. Wystarczy tylko uprzednio obejrzeć wszystkie własności i zdarzenia, "events", komponentu DBNavigator, posługując się w tym celu Object Inspectorem i obszernym helpem. A tymczasem pora już kończyć. W następnym odcinku zajmiemy się kontynuacją naszej pierwszej aplikacji.

Krzysiek Kaliszewski



Rys. 15

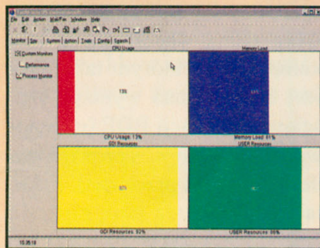
Cała prawda o Windows

Windows 95 to tajemniczy system. Spróbujcie "pogrzebać" w nim np. w taki sposób, aby dowiedzieć się, jakie programy uruchamia bez naszej wiedzy, co robi z dyskiem, z rejestrami, nie wspominając już o plikach *.ini. W poprzednim numerze prezentowaliśmy program WinHacker, który (w ograniczonym stopniu) pozwalał na kilka manewrów, na które panowie z Microsoftu pozwolić nie chcieli.

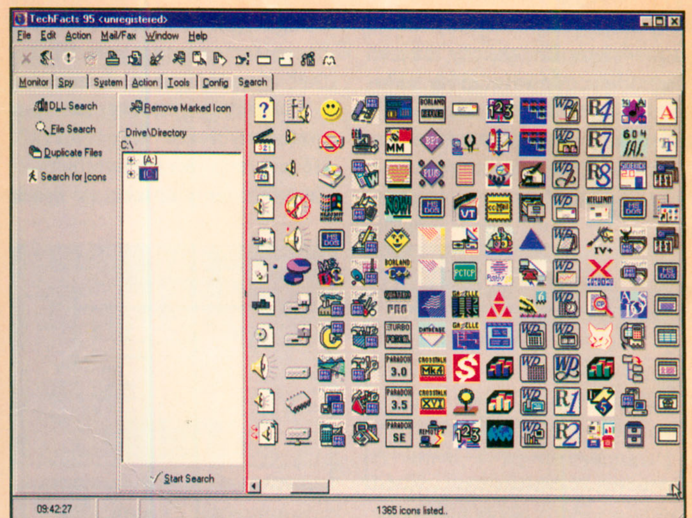
- TECHFACTS 95 v1.20 ■ Dean Software Design
- 486, Windows 95, mysz, VGA, 8 Mb RAM ■ cena: 19.99 $
- kontakt: P.O. Box 13032 Mill Creek, WA 98082-1032

Tym, którzy uważają, ze to za mało i chcieliby mieć nad Windows 95 pełną kontrolę, przyda się zapewne TechFacts 95. Kilka numerów temu prezentowaliśmy program Task Pro, który zastępował managera zadań z Windows i pozwalał na ingerencję w rejestry, wyrzucanie z systemu programów rezydentnych, bibliotek itd. Miał tylko jedną wadę: nie był w pełni zgodny z Windows 95. Dlatego też tym razem postanowiliśmy uśmiechnąć się w stronę użytkowników 95 i zaprezentować taki program przeznaczony tylko dla ich systemu. Poza tym ma on sporą przewagę nad Task Pro, gdyż oferuje o wiele więcej opcji, które powinny być dostępne także w programie działającym pod Windows 3.1, a któych Task Pro niestety nie miał.

Na dzień dobry program wita nas tradycyjnym już w tego rodzaju aplikacjach widokiem czterech statystyk. Pierwsza to zajętość procesora, druga zawiera tę samą informację odnośnie pamięci, natomiast trzecia i czwarta to aktualnie używane zasoby GDI i użytkownika. To jednak tylko pierwsza z trzech opcji panelu "monitor", jednego z siedmiu w programie. Kolejna jest o wiele bardziej rozbudowana, a przy tym, co ciekawe, jest ona po polsku (tyle, że bez polskich znaków). Chodzi mianowicie o kompleksowy test systemu podzielony na siedem ekranów. Są to po kolei: informacje dotyczące jądra systemu (w tym nawet ile komputerów wirtualnych emuluje system - istnieje możliwość emulacji np. przy użyciu sterownika Inter Base), szczegółowe dane na temat funkcjonowania protokołu IPX/SPX, informacja o sytuacji użytkownika jako klienta sieci Microsoft (liczba otwieranych pakietów, dane dotyczące transmisji itp.), manager pamięci, system plików (co ciekawe Windows



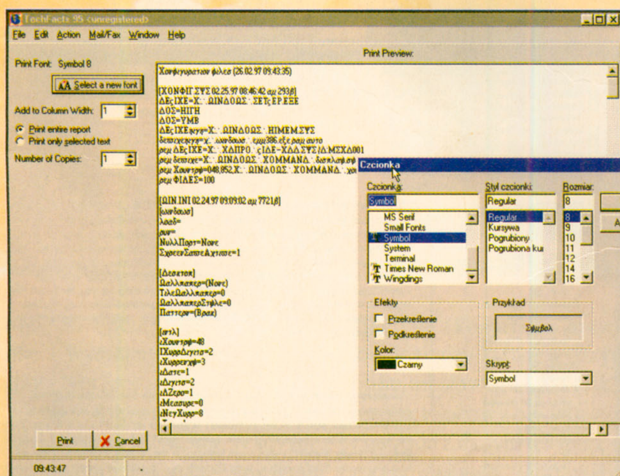
dokonuje operacji zapisu średnio dwadzieścia razy na sekundę), statystyki klienta sieci NetWare Microsoft (analogiczne do statystyk Microsoft Network) i jako ostatnia strona dotycząca serwera sieci Microsoft Network. Całość jest zorganizowana na tyle sprytnie, że pobiera informacje z rejestrów Windowsa, stąd też komunikaty są po polsku (oczywiście w tym wypadku wymagana jest polska wersja Windows 95, ale w naszym kraju i tak nie można LEGALNIE kupić innej). Co ciekawe, w przypadku każdej ze statystyk mniej wtajemniczony użytkownik może zorientować się, co oznacza na przykład statystyka dotycząca NBs, klikając na nią prawym przyciskiem i wybierając "what is". Program (zgodnie z prawdą) poinformuje, że chodzi o bufory sieci (Net Buffers - interesujące: skrót od angielskiego terminu, a jego rozwinięcie po polsku - zero konsekwencji w tworzeniu polskiej wersji Windows). Pomoc znajduje się przy każdym wskaźniku, jednak nie zawsze cokolwiek wyjaśnia i w zasadzie spełnia swoją rolę dość połowicznie. Po prostu infromatyk może się obejść bez niej, a zwykłemu użytkownikowi na nic nie przyda się informacja, że np. "wpisy tabeli Routing=0" to w rzeczywistości "liczba znanych tras IPX Networking". Poza tym brak polskich czcionek powoduje pewne problemy. Spróbujcie np. na stronie VFAT (system plików) poczytać o żądaniach zapisu. Wyraz "żądań" zamienia się w taki szyfr, że dopiero z kon-



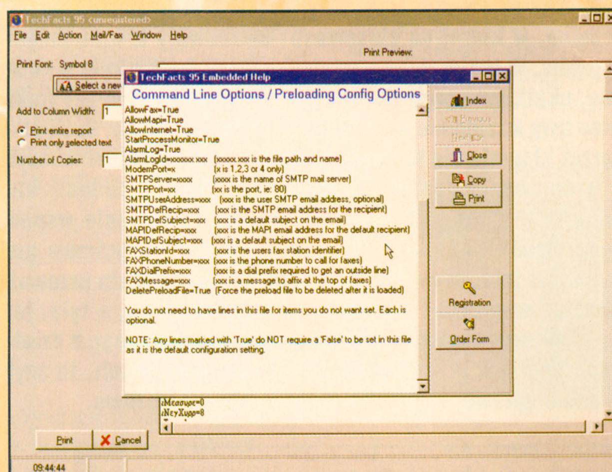
tekstu odgadłem, o co chodzi. Są to jednak niewielkie wady i dla zwykłego użytkownika mimo wszystko język polski jest tu bardziej użyteczny niż angielski (dla mnie odwrotnie, ale to zrozumiałe skoro większość materiałów, podręczników i dokumentacji produktów informatycznych jest po angielsku). Drobne niedociągnięcia w rodzaju braku znaków diaktrycznych nie powinny więc zniechęcać. To by było na tyle o drugiej pozycji. Kolejną i ostatnią w pierwszym panelu jest process monitor. Do czego służy, wiedzą zapewne wszyscy, zajmujący się informatyką, a pozostałym do niczego się to nie przyda. Jest to opcja przede wszystkim dla tych, którzy tworzą i/lub testują oprogramowanie działające w systemach wielozadaniowych. Opcja ta oferuje ciekawą możliwość ustawiania alarmów dla każdej ze statystyk, przy czym mamy wy-bór między "alarmuj jeśli więcej" lub "alarmuj jeśli mniej". Dość przydatne.

Kolejny panel to szpieg (Spy). Pozwala na dokładne śledzenie procesów, modułów używanych przez proces, zdefiniowanych w systemie łańcuchów znaków (strings), a nawet udostępnia takie informacje jak dane dotyczące sterty (heap) używanej przez określony proces, czy parametry okien (klasa, identyfikator i handle (uchwyt)). Specyfikacje są bardzo dokładne. W przypadku procesów dowiemy się np. jaki jest identyfikator procesu, identyfikator modułu aktualnie używanego przez proces, a nawet priorytet danego procesu. Tyle, że program i tak nie "podskoczy" poniżej priorytetu B, tak że hackerzy nie mają co liczyć na pomoc TechFacts (zadania, które mogłyby ich zainteresować, mają zwykle priorytet A). Kolejny panel to "system". Informacje zawarte tutaj są bardziej ogólne, ale nie mniej obszerne, niż w poprzednich panelach. Warta wymienienia jest między innymi opcja pozwalająca na przejrzenie zawartości CMOSu, czy lista rejestrów i wartości poszczególnych elementów każdego rejestru (przyznam się, że na poważnie zacząłem się tego - rejestrów Windowsa 95 - uczyć dopiero z TechFacts). Następnym panelem jest "action". Wbrew pozorom nie ma to z akcją nic wspólnego, a raczej chodzi tu o elimi-

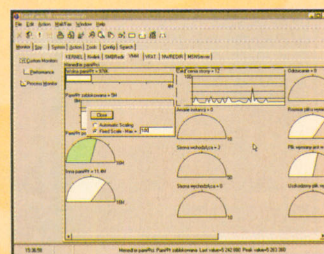
nowanie radosnych, acz nieprawidłowych akcji co poniektórych programów. Chodzi tu między innymi o takie opcje, jak "kill task" czy "unload process". Co oznaczają, wie pewnie każdy, komu się one przydadzą. Tym, którzy nie wiedzą lub wiedzą że wyrzucają zadania, ale nie wiedzą jakie można wyrzucać, serdecznie odradzam tę opcję. Część programów działających w tle jest absolutnie potrzebna do życia Windowsowi i ich wyrzucenie spowoduje ogólny pad systemu. Komunikat 'wystąpił błąd krytyczny...' itd. już dawno zdążył się pewnie opatrzyć każdemu, więc nie powinniśmy generować go z własnej woli. Jeżeli jednak wiemy, co mamy wyrzucać, to opcje te są bardzo przydatne. Działają bez zarzutu, co nie każdemu programowi się zdarza (sam Windows nie zawsze reaguje na polecenie zakończenia zadania). Poza tym ciekawostka: za pomocą opcji śledzących zadania możemy upolować niektóre z grasujących po windowsie wirusów (nie wszystkie, gdyż niektóre są konstruowane tak, by oszukać programy monitorujące, a poza tym część z nich ma priorytet A). W tym panelu znajdują się też dwie opcje, których pod żadnym pozorem nie powienien dotykać początkujący użytkownik, a tym bardziej taki, który uważa się za zaawansowanego, ale nie widział szczegółowej dokumentacji tech-



nicznej swojego BIOSu (naprawdę mało kto widział - podobnież 50% użytkowników komputera nie wie w ogóle, że ma coś takiego jak BIOS i dobrze, gdyż niewykfalifikowany użytkownik nie powinien się nim zajmować). Otóż opcje te "umiejętnie" użyte potrafią doprowadzić komputer do takiego stanu, że nawet serwis nie poradzi (kończy się to w najlepszym wypadku wymianą kości CMOS - jeśli serwisant w miarę się zna, lub w najgorszym - wymianą płyty głównej - jeśli zna się mniej). Chodzi mianowicie o opcje dotyczące CMOSu. Pierwsza kopiuje jego zawartość do pliku, a druga zapisuje z pliku do CMOSu. W międzyczasie można zawartość tego pliku radośnie modyfikować. NIGDY TEGO NIE PRÓBUJCIE. Są to opcje, z których nie powinien korzystać nikt, kto nie zna bit po bicie architektury całego komputera (BIOS, procesor itd) czyli w praktyce mało kto poza jego producentem. Redakcja NIE BĘDZIE ponosiła odpowiedzialności za konsekwencje używania tych opcji. Jako ciekawostka - w tym samym panelu znajduje się też opcja "Screen Capture". Kolejny panel nosi nazwę "tools". Jedną z jego ciekawszych opcji jest statystyka dysków. Wyświetla coś w rodzaju drzewka, ale przy każdym katalogu i pliku pojawia się procentowa wartość informująca ile (procentowo) miejsca na dysku zużywa plik czy katalog. Jest to wykazywane z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku, więc nie zdziwcie się, jeżeli na dużych dyskach malutkie pliki będą zajmowały 0% twardego dysku. W rzeczywistości zajmują więcej, ale są to wielkości marginalne. Następnym panelem jest "config". Tutaj możemy obejrzeć i edytować pliki autoexec.bat, config.sys, win.ini i dwa dowolnie wybrane z rozszerzeniem ini. Jest to świetna opcja, tylko narzuca mi się jedno, dość branżowe pytanie - program jest napisany w Delphi (o tym później), więc dlaczego autor nie użył komponentu RichEdit? To znaczy może i użył, ale nie wygląda na to, gdyż program nie traktuje pliku jako całego tekstu, ale jako ciąg



stringów (linii). Osatnim panelem programu jest "search", który spełnia rolę systemowego łowcy, to znaczy poluje na DLLe, zdublowane pliki, a nawet ikony. Te ostatnie potrafi znaleźć nawet w plikach exe i dll. Dzięki tej opcji np. dowiedziałem się, że posiadam ponad 3000 ikon, mimo iż jestem zdecydowanym przeciwnikiem używania innych, niż standardowo przypisane. Co ciekawe, wiele z nich zupełnie



z niczym mi się nie kojarzyło. Jest to jednak duża zaleta dla "łowców ikon" jakich nie brakuje również w naszej redakcji, gdyż każdą ikonę można zachować na dysku w wybranym miejscu tworząc sobie obszerną bibliotekę.

To już wszystkie panele, jakie udostępnia program, jednak nie wszystko, co potrafi. Ciekawą możliwością jest np. zmiana czcionki tylko na podglądzie wydruku, co wpłynie na wydruk, ale nie zmieni kroju w oryginalnym tekście. A to tylko jedna z możliwych. Jednak największą ciekawostką programu jest to, że jest on napisany w Delphi. Proponuję przeczytanie tego tekstu, a następnie uruchomienie programu wszystkim tym, którzy twierdzą, że Delphi nadaje się wyłącznie do szybkiego robienia okienek, a także wszystkim czytelnikom działu implementacja paradygmatu. Zobaczycie Państwo, ile można osiągnąć za pomocą Delphi. Wystarczy tylko dokładna analiza przykładowych programów oraz uważna lektura "helpa". Chociaż przyznam się szczerze, że kilku opcji, które udostępnia ten program, nie potrafiłbym oprogramować. Jest to po prostu wyjątkowo dobra robota i co ciekawe kosztuje po prostu grosze, gdyż dwadzieścia dolców za taki program to naprawdę niewielka suma. Z językiem, w jakim stworzono program wiąże się też jego duża estetyka. Nie dość, że wygląda bardzo elegancko, to jeszcze możliwe jest samodzielne zdefiniowanie wyglądu wielu elementów, jak np. w przypadku statystyk, gdzie decydujemy m.in. w jakim kolorze będą wyświetlane, jaki kolor ma mieć tło, jaką formę prezentacji wybrać itd. Generalnie jest to dzieło na medal i jako takie powinno otrzymać miano programu numeru, ale niestety tym razem jest ono zarezerwowane dla Borland C++ Buildera (naprawdę zasługuje). Mimo to TechFacts jest jednym z najlepszych programów do monitorowania systemu, jakie widziałem i niewątpliwie najtańszym w stosunku do możliwości. Polecam.

Lord Yabol

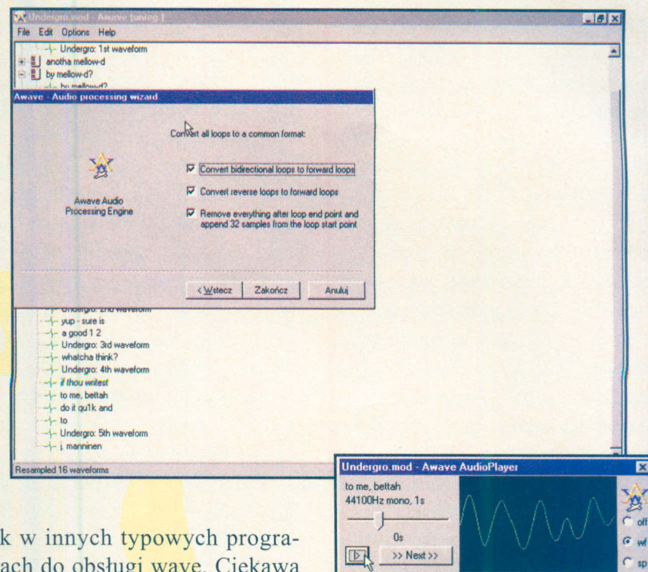
Konwerter dla muzyka

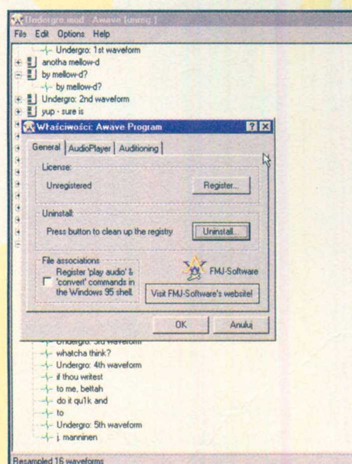
PC to dziwny komputer. Każdy moment jego historii i każda dziedzina, w której go stosowano owocowały w całe mnóstwo pomysłów. W takim tłoku genialnych myśli trudno było o koordynację, skutkiem czego na przykład różne urządzenia czy formaty zapisu były wzajemnie absolutnie niekompaktybilne. Jeśli chodzi o sprzęt kłaniają się tu szyny graficzne Vesa i PCI. W dziedzinie oprogramowania panuje natomiast już zupełny chaos - każda aplikacja graficzna oferuje swój własny format (nie wspomnę o programach CADowskich!!!). W przypadku programów muzycznych jest jeszcze gorzej. O ile sam twórca korzysta przeważnie z jednego programu i pozostałe go nie interesują, o tyle, jeżeli ktoś chce zapoznać się z jego dziełem, a oprócz tego z dziełami innych twórców pracujących na innych programach, to szybko zda sobie sprawę, że jest to praktycznie niemożliwe.

■ Awave ■ F. Markus Jönsson
■ Win 3.1/95/NT, 8 Mb RAM, Karta muzyczna ■ cena: 20 $
■ kontakt: Svedjev. 7 147 52 Tumba SWEDEN

Można oczywiście zakupić wszystkie potencjalne programy. Wybór o tyle dobry, że na pewno osiągniemy w końcu to, czego chcieliśmy. Jednak koszty takiej decyzji będą (mówiąc delikatnie) trochę wysokie. Poza tym dysk twardy też nie jest z gumy. Na szczęście jest też inna ewentualność. Otóż istnieją programy zwane konwerterami, które potrafią zaradzić większości naszych problemów. Spotykamy je w dwóch formach: albo jako wbudowane w profesjonalne aplikacje muzyczne/graficzne (niepotrzebne skreślić) i skrywają się pod opcją export (i/lub import), albo w postaci konwerterów samodzielnych lub połączonych ze specjalnymi przeglądarkami. Takie właśnie programy potrafią zwykle obsłużyć najwięcej formatów i robią to najlepiej. W dziedzinie grafiki prezentowalismy już całkiem miły zestaw: SEA pod Dos i Graphic Workshop (GWS) pod Windows (obydwa programy są mistrzowskie w swojej klasie). Teraz przyszła pora na muzykę.

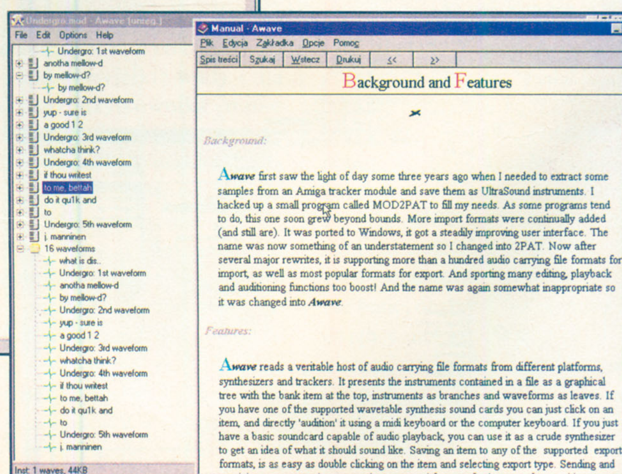
Programem, który powinien służyć za wzór konwertera muzycznego jest Awave. Jak wiadomo, większość muzyków komputerowych jeszcze niedawno tworzyła wyłącznie na Amidze, stąd też większość formatów muzycznych pochodzi z szerokiego grona amigowskich trackerów. Awave obsługuje wszystkie, z jakimi kiedykolwiek się spotkałem, a także wiele takich, o istnieniu których nie miałem dotąd pojęcia. Oprócz tego możemy konwertować także typowo PCtowe formaty jak wave. Nie ma tylko midów, ale to akurat nie jest zbyt duży problem, gdyż z wave na mida potrafi przekonwertować dowolny program. Oprócz konwertowania aplikacja może też posłużyć jako odtwarzacz wszystkich formatów, które rozpoznaje, a także jako edytor. Do tego celu można wykorzystać klawiaturę naszego PCta, używając jej jako czegoś w rodzaju klawiatury midi (choć oczywiście nie jest to najwygodniejsze ze względu na zbyt małą dynamikę i rozmiar klawiszy). Edytować możemy też w taki sam sposób, jak w innych typowych programach do obsługi wave. Ciekawą właściwością programu jest to, że plik dźwiękowy rozbija on na patterny i pozwala na dowolne grzebanie w każdym, z wycinaniem i umieszczaniem w osobnych plikach włącznie. Możemy też przeprowadzić transpozycję, zmienić skalę, w jakiej będzie odgrywany utwór itd.





Program został zaprojektowany z myślą o użytkownikach kart Gravis Ultrasound. Dlatego też konwersja instrumentów odbywa się na takie, których używa ten właśnie standard. Nie będzie jednak problemów również z kartami z rodziny Sound Blaster. Dla pozostałych Awave używa programowej syntezy, choć oczywiście jej efekt odbiega od oryginału.

Wad w zasadzie Awave nie ma. Jedynie można zarzucić wersji shareware pewną 'złośliwość', gdyż oprócz zwyczajnych ograniczeń (brak niektórych opcji i pojęć w helpie) co chwilę raczeni tu jesteśmy planszą, która informuje o konieczności odczekania jakiegoś czasu w celu kontynuowania pracy. Wspomniane ograniczenia i tak zmuszają do zakupu pełnej wersji i całkowicie zgadzam się z tym rozwiązaniem, choć opóźnienia po prostu przeszkadzają w zapoznaniu się z aplikacją i wywołują zdenerwowanie.



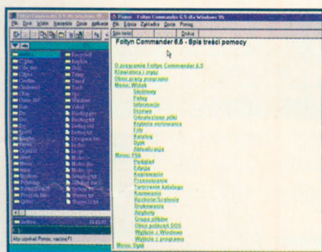
Miś Kolabor

Polski Commander dla Windows

Norton Commandera zna chyba każdy. Program ten toważyszył wszystkim użytkownikom PCta chyba od samego początku jego istnienia (wcześniejsze eksperymenty w rodzaju Xtree pominę litościwym milczeniem). W okresie sprzed ustawy o prawach autorskich nikt nie przejmował się tym, że legalnego dystrybutora Symantec w polsce nie było, a piracki Norton był instalowany głównie przez firmy sprzedające nowe komputery. Teraz jednak kiedy wszyscy używamy legalnego oprogramowania (przynajmniej w teorii: wybierzcie się na giełdę, a zobaczycie, jak wygląda to naprawdę), nie wszyscy pobiegną do sklepu, by kupić Norton Commandera, gdyż decyzja co do wyboru programu będzie determinowana nie tylko przez popularność, ale również cenę.

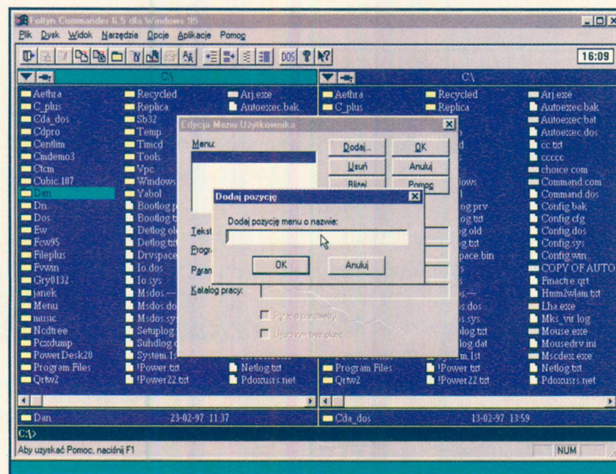
- Foltyn Commander for Windows 95 ■ Foltyn Software
- Windows 95 8 MB RAM, VGA ■ cena: 65 zł
- kontakt: tel. (0-601) 21-47-56

Dlatego też przed dokonaniem wyboru trzeba będzie dokładnie się zastanowić. Do wyboru mamy trzy programy (mowa o najpopularniejszych). Pierwszym z nich jest wspomniany Norton Commander. Jego atutem jest to, że istnieje wersja polska, na rynku dostępne są podręczniki (tak: są ludzie, którzy nie wiedzą, jaki klawisz służy w Nortonie do kopiowania), a poza tym wiele osób będzie go używać z przyzwyczajenia. Drugim co do popularności jest Dos Navigator. Jest to mój ulubiony program (a także prawie całej redakcyjnej ekipy), którego głównymi zaletami są:



mnogość opcji, niewielka objętość i wymagania pamięciowe, a przy tym funkcjonalność. Ma on jednak jedną wadę: nie istnieje polska wersja językowa. Wady tej pozbawiony jest trzeci z programów, czyli Foltyn Commander. Poza tym jest on najtańszy z wymienionych. Dlatego też prezentujemy Państwu wersję 6.5 tego programu przeznaczoną do współpracy z systemem Windows 95.

Program wygląda zupełnie inaczej, niż którykolwiek z wcześniej wymienionych. W górnej części czysto windowsowate menu, pod spodem windowsowate ikony, ale poniżej mamy dwa znane każdemu niebieskie panele. Chociaż nie tak całkiem znane. Okazało się, że teraz z boku dostały im się znane z Windowsa

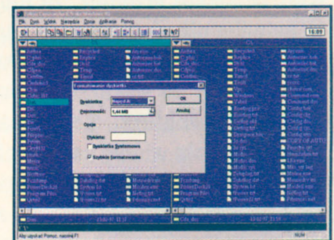


symbole (koperta w przypadku katalogu czy kartka w przypadku pliku tekstowego). Po kliknięciu na plik tekstowy otwiera się okno notepada z danym tekstem, co jest o tyle ciekawe, że klawisze F-3 i F-4 kryją edytor Foltyn Commandera- zupełnie inny. Interesującą opcją jest scalanie kilku plików w jeden lub rozbicie jednego pliku na kilka. Spróbujcie np. dwumegowy TIF (plik graficzny) przenieść na dyskietkach.

Oczywiscie można spakować go rarem dzieląc na dyskietki, ale metoda oferowana przez Foltyn Commandera jest szybsza i wygodniejsza. Poza tym w bardzo łatwy sposób można przyłączyć do programu Mks_vira. Jest to zrobione dość efektownie, gdyż sprawdza on tylko dysk znajdujący się w panelu, w którym

jesteśmy, nie kłopocząc nas wyborem odpowiedniego napędu, metody itd. W dośc wygodny sposób definiuje się też makra i programy wywoływane z poziomu Foltyn Commandera. Jedyną wadą jest to, że nie mamy do dyspozycji opcji "browse", więc musimy pamiętać ścieżkę do naszego programu, aby wpisać ją do makra. Jeżeli już jestem przy wadach, to warto by wymienić wszystkie, jakie napotkałem

podczas testowania programu. Po pierwsze nadal nie można mierzyć objętości kilku katalogów na raz. Albo jeden, albo cały dysk. Wada ta istnieje zarówno w Dosowej wersji, jak i w pierwowzorze (Norton Commander), więc mogłem spodziewać się konsekwencji, ale mimo to brak ten jest dość istotny (w Dos Navigatorze taka opcja była). Kolejny, tym razem ostatni z błędów wynika również z mojego przywiązania do konkurencyj-



nego DN, ale niemniej jednak jest to błąd. Otóż, mimo, że w przeciwieństwie do Dos Navigatora jest to program pod Windows, to nie możemy przesuwać okien ani mieć otwartych więcej niż dwa, co w wyżej wymienionym jest możliwe. To w zasadzie ostatni z braków, jakie odczuwałem, no chyba, że "czepię się" braku informacji o dysku (ile wolnego miejsca i ogólna pojemność) u dołu ekranu, co również w Dos Navigatorze było. Generalnie Foltyn Commander, niezależnie od wersji jest dużo słabszy od Dos Navigatora, ale po pierwsze jest tańszy, po drugie po polsku, a po trzecie idealnie takie same braki ma Norton Commander, więc można powiedzieć, że wymienione braki pojawiły się "w dobrej wierze", aby ludzie przyzwyczajeni do produktów Symantec mogli bezkonfliktowo przesiąść się na Flotyn Commandera. Zresztą np. pewien mój znajomy zakupił komputer i poszukiwał programu tego typu. Kiedy przyniosłem mu sharewareową wersję Dos Navigatora, stwierdził, że ma "za dużo opcji". kiedy tylko nadarzyła się okazja, zakupił sobie właśnie Foltyn Commandera i chwali go sobie. Tak więc są gusta i guściki i Foltyn Commander na pewno znajdzie swoich zwolenników.

Miś Colabor

Odświeżanie na ekranie

Zazwyczaj wielką wagę przykładamy do właściwego skonfigurowania naszego systemu. Nie zastanawiamy się jednak i zapominamy, że monitor również wymaga zdefiniowania najbardziej efektywnych ustawień, co jest w zasadzie jeszcze bardziej istotne, ponieważ od tego zależy efektywność naszej pracy i zdrowie! Wiadomo przecież, że niewłaściwe wyregulowany monitor to pułapka dla naszych oczu i sprawca bólów głowy. Okazuje się, że nawet szkodliwe promieniowanie można częściowo zredukować stosując się do wskazań producentów i odpowiednio ustalając parametry odbioru. Co jednak, kiedy nie mamy właściwej literatury i nie wiemy co właściwie widzimy. Być może wszystko gra, ustawiliśmy przecież jasność, kontrast itp. "na oko", a jeżeli źle?, nieświadomie niszczymy sobie wzrok. Jeżeli częstotliwość odświeżania naszego monitora jest niższa niż 70Hz, jest to pierwszy krok do syndromu Sicca (wysychanie i zmętnienie rogówki prowadzące do utraty wzroku), a jest to tylko jeden z "problemów"...

Można na szczęście zaopatrzyć się w narzędzia, które pomogą uporać się z właściwymi parametrami, dostosowując je do odpowiednich standardów, co da nam w konsekwencji błogą pewność, iż nasz poczciwy monitor nie wbija nam zdradziecko noża w plecy - hmmm? w oczy!

Crt Alignment Tools

- Crt Alignment Tools ■ Stephen Jenkins
- 386, 4Mb RAM, DOS, VGA ■ cena: brak danych
- kontakt: 1310 S. Taylor St. #22 Arlington, VA 22204-3718

Programem, za pomocą którego przetestujemy monitor, jest ciekawy i rozbudowany pakiet pod nazwą CRT Alignment Tools. Dzięki specjalnemu, czytelnie zaprojektowanemu zestawowi paneli uruchomimy konkretny test. Najpierw taki, który określi "czystość" kolorów (Color Purity/Scales). Uaktywnimy po kolei podstawowe barwy (RGB). Jeżeli klikniemy na Skalę z uaktywnioną paletą, ujrzymy stopniowany "wykres" szarości, po włączeniu danych par kolorów uzyskamy kolor żółty, magentę i cyjan (podstawowe barwy i ich zmieszane pary są powszechnie wykorzystywane jako kolory podstawowe w poligrafii). Kolejny test sprawdzi jakość konwergencji. Jeżeli monitor ma dobrą statyczną konwergencję, kropki umieszczone na płaszczyźnie będą czyste (białe), bez kolorowych "nacieków". Po dyspersji kropki powinny przybrać barwę, jaką wybraliśmy. Dodatkowym testem będzie uruchomienie dynamicznej konwergencji podzielonej na trzy poziomy (high, medium, low). Aspect Ratio to proste zadanie, które przetestuje i uzmysłowi nam, że należy dokonać korekcji stosunku proporcji wysokości do szerokości (4:3), natomiast White Balance sprawdzi jasność obrazu. Trzy odcienie białego ukażą różnicę jaka powinna być widoczna w podbitym kontraście (biały, 2/3, 1/3). Resolution - narzędzie jest pożyteczne do sprawdzenia zdolności monitora do rozwinięcia precyzyjnego obszaru linii (CRT). Aby test był dokładny, należy zmienić rozdzielczość na 600x800 (dwa warianty: linie co 1 i 2 pixele). Dwa pozostałe testy ukażą możliwości monitora w prezentacji bardzo małych czcionek (max. rozdzielczości): Readability i kolorów Color Bars. Program nie posiada jednak żadnych narzędzi, które mogłyby poprawić parametry monitora czy po prostu panelu umożliwiającego automatyczne określenie zalecanych właściwości. Jest to w zasadzie bardzo prosty zestaw testów, dzięki którym możemy dokonać podstawowej korekty ustawień.

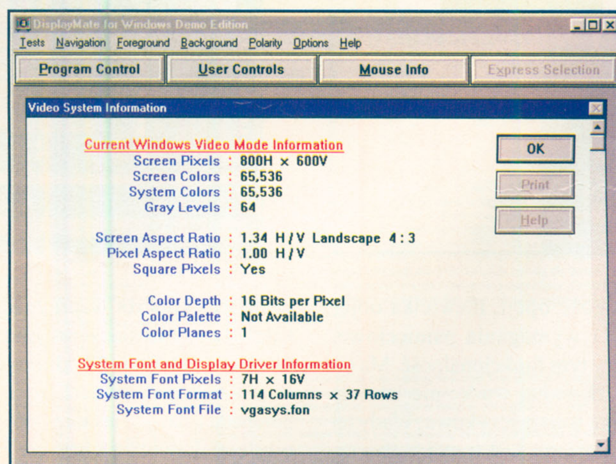




DisplayMate Video Utilities

- DisplayMate Video Utilities ■ Sonera Technologies
- 386 DOS/Windows, VGA ■ cena: kontakt
- kontakt: PO BOX 565 Rumson NJ 07760 USA

Program, który należałoby przedstawić jako następny to rozbudowany pakiet zawierający dwa programy. Jeden możemy uruchomić pod DOSem, natomiast drugi posługuje się środowiskiem graficznym Windows i działa wyłącznie w nim. Co ciekawe DOSowa wersja umożliwia zlokalizowanie i sprawdzenie sprzętu, delikatnie mówiąc, nienajnowszego (Herkules i MDA).



Program działający pod Windows można bardzo szybko uaktywnić i błyskawicznie uruchomić poszczególne opcje, klikając po prostu na pasku menu dany test. Już w chwili uruchomienia DisplayMate Video Utilities uzyskamy info o rozdzielczości i ilości kolorów, jakie ustawiono. Jego właściwości są praktycznie identyczne jak CRT Alignment Tools, jednak rozbudowane o możliwość drukowania wyników testów (które przedstawiono w czytelnych, przejrzystych

rubrykach) i testy myszy. Warto jeszcze raz dodać, że w porównaniu do poprzednika jest zdecydowanie lepiej dopracowany graficznie. Również testy są wykonane dokładniej. Dla przykładu: test czytelności czcionek oparto nie na jednym rozmiarze liter, lecz na kilku wielkościach, dzięki czemu jego wynik jest bardziej wiarygodny. Lepiej rozwiązano również sprawdziany określające jasność i kontrast. Jeżeli będziemy chcieli, możemy przerwać "rozliczanie" monitora - zawiniemy po prostu pulpit programu do niewielkiego paska menu. DMVU to program, który w jasny sposób przedstawi nam wyniki testów monitora i zaproponuje odpowiednie poprawki. W przeciwieństwie do poprzednika są to jednak porady bardziej fachowe i kompleksowe. Jest to na pewno dobry program, który może być doskonałym narzędziem. Jednak również tu nie przewidziano specjalnych narzędzi do edycji czy automatycznego ustawiania właściwych parametrów.

Flimmer-O-Meter

- Flimmer-O-Meter ■ Alexander Neuber
- 386 4MB RAM, WINDOWS 95 ■ cena: 5 DM
- kontakt: Bauerweg 25 D-06429 Gerbitz

Flimmer-O-Meter jest programem niepodobnym do poprzedników. Nie jest to niestety jego zaleta. W zasadzie działanie programu ogranicza się do określenia (po trzysekundowym teście) częstotliwości odświeżania naszego monitora, częstotliwości odchylenia pionowego i poziomego oraz określenia typu karty graficznej. Co prawda zapłacimy za programik zaledwie pięć marek, jednak "możliwości" aplikacji są raczej mierne.

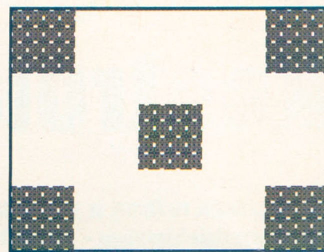


Nokia Monitors test V1.0

- Nokia Monitors test V1.0 ■ Nokia Monitors
- 386 DOS, VGA ■ cena: kontakt
- kontakt: PO BOX 37 S-16493 Kista Sweden

Kolejnym programem testującym monitor jest Nokia Monitor Test. Jak sama nazwa wskazuje, jest to wytwór firmy znającej się na rzeczy (Nokia jest liczącym się producentem monitorów) i jako taki z pewnością jest kompetentny, a jego wyniki wiarygodne. Już na dzień dobry program wita nas obrazem kontrolnym podobnym do tego, jakie widzimy czasami na ekranie telewizora. Wbrew pozorom obraz ten nie jest bezużyteczny, pozwala bowiem na analizę nasycenia kolorów (składowych RGB oraz odcieni) oraz rysowania linii prostych i okręgów. Jednak to tylko początek. Dalej mamy testy rozdzielczosci, odczytu i zapisu do pamięci karty graficznej itd. W zasadzie są tu wszystkie możliwe testy z wcześniej wymienionych programów, z tym, że ich wyniki prezentują się wyłącznie w fomie wizualnej, czyli po prostu widzimy wynikowy rysunek i musimy się zdecydować, czy jest to to, czego oczekiwaliśmy. W sumie inaczej nie można, gdyż żaden program nie powie nam, czy linia prosta jest w rzeczywistości sinusoidą. Po prostu tego nie da się zrobić.

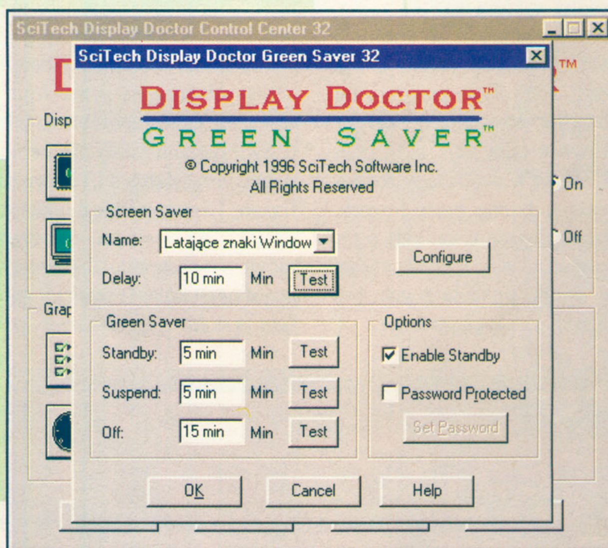




Display Doctor v5.3

- Display Doctor ■ SciTech Software
- 386, WIN 3.1/95 ■ cena: kontakt
- kontakt: http://www.scitechsoft.com

Ostatnim z programów prezentowanych w niniejszym przeglądzie jest SciTech Display Doctor. Jednak ostatni nie znaczy najgorszy, a wręcz przeciwnie: Display Doctor jest najlepszym z prezentowanych narzędzi. Po pierwsze potrafi automatycznie wykryć każdą znaną kartę graficzną i dostosować się do niej, po drugie bezkonfliktowo instaluje sterownik UniVBE, który zdecydowanie przyspiesza programy wykorzystujące technologię VESA. Znaczy to ni mniej, ni więcej jak to, że nasz ulubiony Quake, Duke Nukem 3D, Wing Commander 4 i jeszcze sporo innych gier będzie chodziło dużo szybciej. Kiedy już sobie pogramy, warto będzie przetestowac również kartę graficzną i monitor. W przypadku monitora dzieje się to w podobny sposób, co w poprzednim programie, z tym, że o ile Nokia Monitor Test pozwalał na testowanie jedynie aktualnego trybu graficznego Windows, o tyle w Display Doctorze możemy sprawdzić od razu wszystkie tryby zgodne z UniVBE. Jest to niezależne od tego, czy nasza karta posiada taki tryb. Jeżeli nie posiada, to po prostu wyniki będą nieprawidłowe (zauważalnie). Do tego należy dodać swego rodzaju benchmarki karty graficznej we wszystkich trybach, a również w zależności od liczby stron graficznych, częstotliwości odświeżania czy ilości kolorów. Szkoda tylko, że w tekstach nie uwzględniono częstotliwości odchylania poziomego i pionowego. Poza tym jest to wyjątkowo dobre narzędzie. Wystarczy wspomnieć, że jako jedyny program ten mierzy prędkość rysowania w ramkach na sekundę (Fps: frames per second).



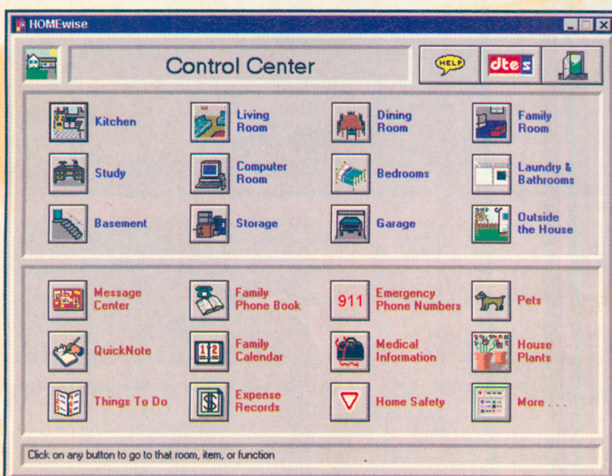
Lord Yabol & AtusitO GorO

Dom pod kontrolą

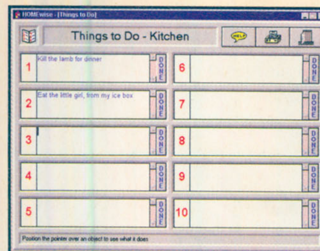
Nowoczesna rodzina w dzisiejszych czasach przypomina trochę małe przedsiębiorstwo - dziesiątki zajęć, obowiązków, informacji, stosy przedmiotów, a między tym wszystkim - członkowie rodziny, zabiegani między domem, pracą, szkołą i wieloma innymi miejscami. W tym całym zamieszaniu może pomóc nam komputer i odpowiedni program, dzięki któremu nie zginiemy w natłoku tego wszystkiego, co oferuje nam dzisiejsza cywilizacja.

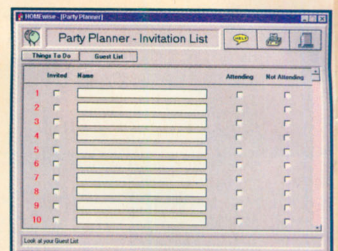
- Home wise ■ Autor: Earth Software Inc
- 386, Windows, VGA ■ cena: 19.95 $
- kontakt: http://www.hughestech.com/

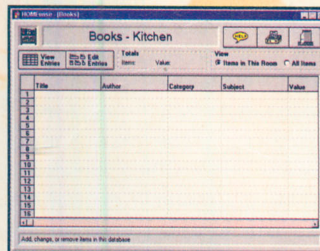
Być może minie jeszcze trochę czasu, zanim komputer stanie się takim "rodzinnym centrum dowodzenia" i wejdzie na stałe do rodzinnego krajobrazu, ale producenci oprogramowania dostrzegają taką możliwość już teraz. W końcu komputer w domu to dzisiaj rzecz spotykana coraz częściej, więc dlaczego by go nie zaprzęgnąć do pracy od zaraz? Możliwość taką daje nam program Home wise, będący rozbudowaną rodzinną bazą danych. Twórcy programu zadbali o to, aby umieścić w nim maksymalną ilość opcji, posiadających jak najróżniejsze przeznaczenie.



Całość jest bardzo czytelna, gdyż została podzielona tematycznie na części, odnoszące się do poszczególnych elementów mieszkania, np. kuchnię, pokój gościnny, garaż itp., oprócz tego zawsze pod ręką znajdują się opcje ogólne, takie jak np.: notatnik z wiadomościami (już nie trzeba przylepiać karteczek na lodówce), spis czynności do zrobienia w danym dniu, spis telefonów (również tych najważniejszych), rodzinny kalendarz, lista wydatków, spis leków (ich daty ważności, osoba zażywająca itp.), spis i lokalizacja urządzeń zabezpieczających (alarmy przeciwpożarowe, itp.), nie zapomniano także o zwierzętach (daty szczepień, rodzaj pożywienia itd.) oraz o roślinach. To oczywiście dopiero początek, po wejściu do części głównych programu, otwierają się przed nami kolejne zestawy opcji, tym razem tematycznie pod-ciągnięte pod omawiany problem. I tak na przykład w kuchni znajdziemy książkę kucharską, listę zakupów, potrawy z mikrofalówki (co, w jakiej temperaturze i jak długo), planner przyjęć (lista zaproszonych, czynności do wykonania), spis książek kucharskich, spis telefonów restauracji (z uwzględnieniem, jaka potrawa ma być zamówiona w każdej z nich), spis zajęć kuchennych (co, kto i kiedy ma zrobić), spis ulubionych śniadań przygotowywanych do pracy, szkoły (co i kto), dwutygodniowy jadłospis, spis przedmiotów kuchennych, kalendarz rodzinny, spis gromadzonych surowców wtórnych, itp. Z kolei w garażu znajdziemy: spis narzędzi, opcję pomagającą w ekonomicznym wykorzystaniu samochodu (koszt paliwa, czas używania, osoba używająca w danych ramach czasowych itp.), lista elementów w samochodzie wymagająca okresowego kontrolowania, naprawy do wykonania,

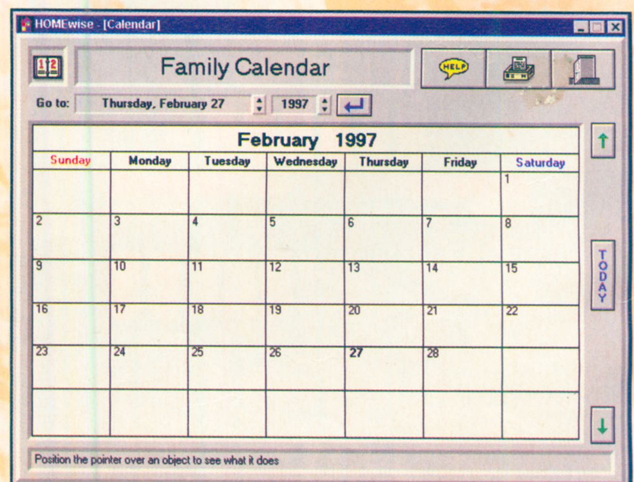






spis przedmiotów koniecznych w samochodzie (mapa, apteczka, gaśnica itp.). W pracowni komputerowej będą to spisy: urządzeń zainstalowanych w komputerze, elementów wymagających okresowego kontrolowania, artykułów w czasopismach branżowych, księgozbiór, posiadanych programów, posiadanych CD ROMów, gier, itp. Otoczenie domu: ogród (prace do wykonania, spis narzędzi), plan odśnieżania itd. Każda z części programu zawiera nie tylko opcje charakterystyczne, ale także ogólne, dostępne w prawie wszystkich innych częściach programu. Między innymi jest to: notatnik, standardowy planner, spis czynności do wykonania itp. Wszystko można w każdej chwili wydrukować, a jeśli coś jest niejasne, zawsze pod ręką znajduje się opcja pomocy, w której znajdziemy podpowiedź, do czego dana opcja służy i jak się nią posługiwać. No cóż, być może program ten nie zostanie wykorzystany w całości, ja w każdym razie nie wyobrażam sobie obecności takiego plannera w moim codziennym życiu (jestem nieprzewidywalny che che), ale faktem jest, że posiada on wiele opcji, które z pewnością niejednokrotnie się przydadzą. Po co kupować oddzielnie różnego rodzaju bazy danych, jeśli tutaj mamy wszystko pod ręką? Ponadto podane jest to w dosyć estetycznej (choć standardowej jak dla Windows) formie. Życzę miłego i zaplanowanego (?) dnia.

Mr Jedi

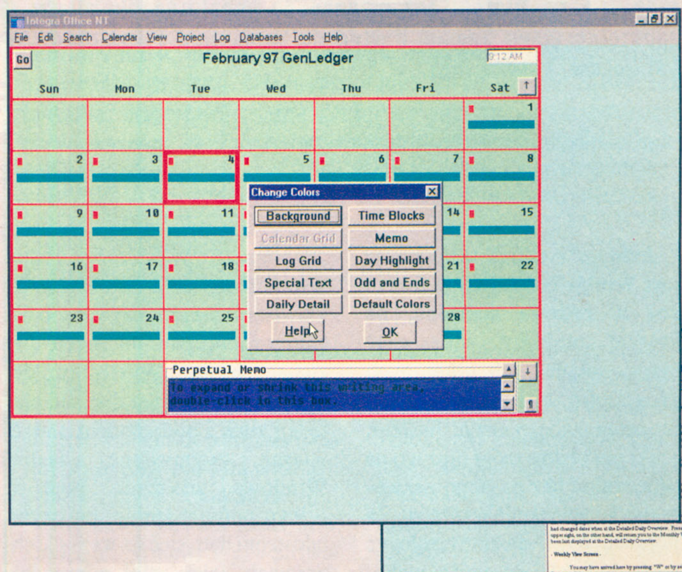


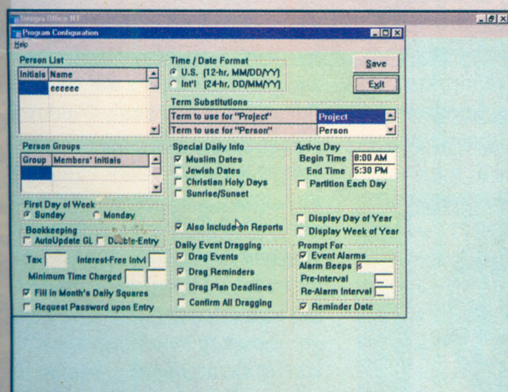
W biurze u managera

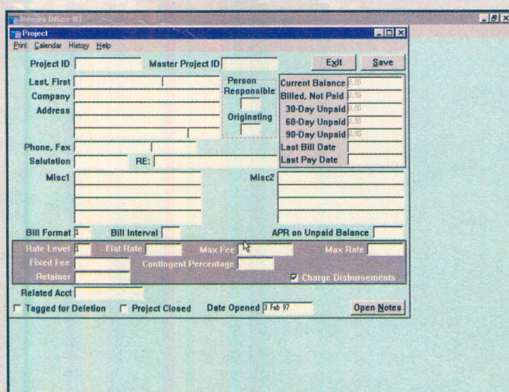
Zarządzanie jest zajęciem wyjątkowo pociągającym, jeżeli przyjrzymy się temu z punktu widzenia obserwatora. Taki manager siedzi sobie w eleganckim biurze z nogami na biurku, pali cygara i flirtuje z sekretarką, a potoki pieniędzy radośnie płyną na jego konto. Niestety w rzeczywistości nie jest to takie piękne. Manager ma mnóstwo zajęć i co najmniej tyle spraw na głowie, co przeciętny dzielnicowy (czyli w naszych warunkach mnóstwo).

- Integra Office NT ■ INTEGRA COMPUTING
- Windows 31/95, 8 Mb RAM, VGA ■ cena: 200 $
- kontakt: tel. (770) 426-5735

Najgorsze w pracy managera jest to, że musi on pamiętać strasznie dużo bardzo szczegółowych informacji. To on ustala plany przedsiębiorstwa na najbliższy okres, decyduje, jakie projekty będą w tym czasie wdrażane, ilu pracowników będzie przy takim pracować, jaki będzie koszt projektu itd. Lista jak widać dosyć imponująca, a to tylko początek i dość pobieżne ujęcie zagadnienia. Dlatego też zaczęły powstawać programy wspomagające pracę managera i pozwalające na precyzyjną kontrolę planów i kompleksowy nadzór nad ich finansowym kosztem. Jednym z takich programów jest Integra Office NT. Wbrew nazwie jest to narzędzie przeznaczone dla użytkowników Windows 95, ale w NT również będzie działać bezproblemowo. Do czego służy? W największym przybliżeniu po prostu do wspomagania pracy managera. Dzieje się to w dość prosty sposób. Na początek nasze oczy uraczone zostaną kalendarzem, który będzie nam towarzyszył w codziennej pracy. Pomysł kalendarza stąd, że w idei zarządzania bardzo istotne jest przydzielanie czasu odpowiednim projektom. Klikając na dany dzień, przechodzimy do edycji zdarzeń. Tyle, że najpierw musimy zdefiniować projekt, nad którym pracujemy. Później dopiero można do niego przyporządkować fakty, rozdysponować poszczególne czynności między pracowników itp. Dalej nie będę zagłębiał się w analizę, gdyż program jest przeznaczony dla dość wąskiej grupy odbiorców, która bezproblemowo sobie z nim poradzi, a pozostałych czytelników z pewnością nie będzie to interesowało. Dość, jeżeli powiem, że Integra spełnia wszystkie wymagania stawiane tego typu programom, czyni to umiejętnie, bezawaryjnie i posiada przystępny system pomocy. Jest też możliwa praca sieciowa, gdzie poszczególne stanowiska obsługują osoby zarządzające pojedynczymi projektami, a np. na serwerze operuje osoba konsolidująca całe przedsięwzięcie. Poza wymienionymi wyżej funkcjami program może też służyć jako klasyczny PIM (personal information manager). W tym celu mamy wbudowaną książkę adresową, telefoniczną, notatnik, kalendarz itd. Oczywiście można korzystać z tradycyjnych opcji alarmowania o konieczności wykonania jakiejś z wcześniej zaplanowanych czynności. Jedyną wadą programu (z punktu widzenia krajowego rynku) jest fakt, że Integra Office NT jest napisany w języku angielskim i to na dodatek niezbyt prostym (typowy język ekonomiczny z jego bilansami, kontami lub na przykład taką dywersyfikacją). Taką wadę nasi biznesmeni powinni jednak potraktować raczej jako zaletę, gdyż dzięki codziennej lekturze helpu będą mogli ćwiczyć swój angielski, co z pewnością się przyda, gdyż jest to język biznesu na całym świecie. Program zresztą więcej wad nie ma, chyba, że przyczepię się do instalacji, gdzie aby uzyskać pewne opcjonalne możliwości, muszę uruchomić program instalacyjny z wiersza poleceń z parametrami. I to pod Windows 95. Czasy programów z parametrami skończyły się wraz ze śmiercią Dosa, więc to trochę niezbyt sensowne. Poza tym już naprawdę niczego nie można się czepić.







Warto jeszcze zaznaczyć, że nie jest to gra ani program służący do zabawy. Dlatego jego cena nie jest zbyt mała. Dlatego też jeżeli zechcemy używać go wyłącznie jako zwykłego PIMa, to szkoda pieniędzy. Nie nadaje się on również dla właściciela powiedzmy dwuosobowej hurtowni, mającej stałych dostawców i mniej więcej stałą grupę odbiorców (np. okoliczne sklepy). Właściciel takiej firmy jest w stanie konsolidować rozpoczęte projekty w pamięci, gdyż ogólny projekt jest tam przeważnie jeden. Dlatego też przed zakupem należy zastanowić się, czy potrzebujemy takiego programu. Większym firmom jednak zdecydowanie możemy go polecić. Potrafi naprawdę zorganizować pracę i nie zmusza do przeglądania np. sterty notatek, aby dowiedzieć się, co mieliśmy zrobić w piątek 13. Tutaj klikniemy tylko na odpowiednie pole i załatwione.

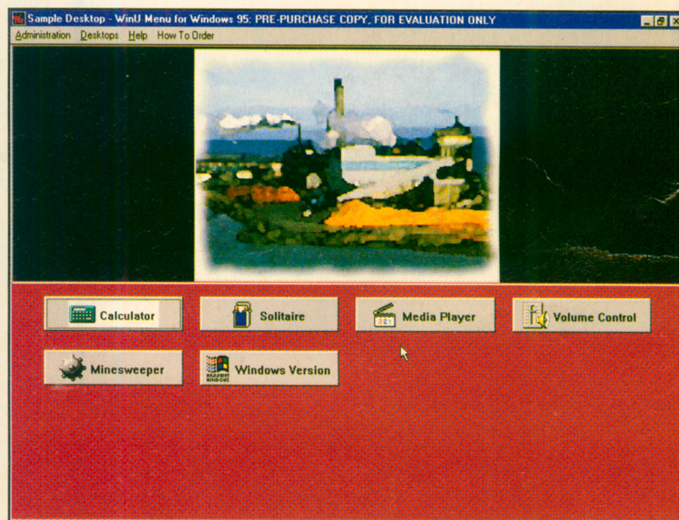
Rumburak

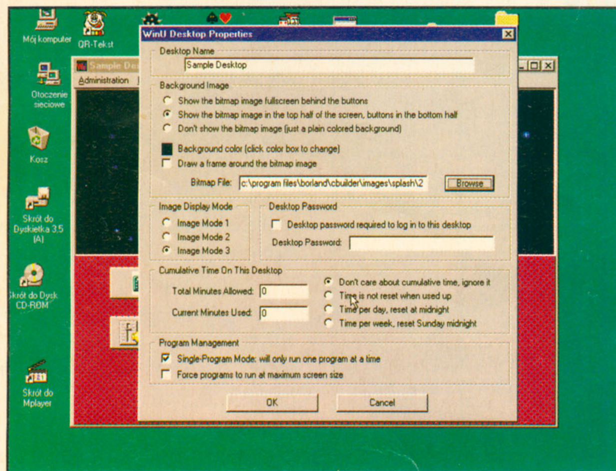
Władca okienek

Bycie władcą absolutnym jest dość przyjemne. Jedynie wtedy jesteś pewny, że nikt Ci nie "podskoczy", nie namiesza w komputerze czy nie zamąci w konfiguracji. Kasowanie katalogów przez "chętnego do pomocy" kolegę jest zjawiskiem nagminnym, przy czym pierwszym usuniętym z dysku katalogiem jest zwykle ten noszący nazwę "nie_kasować!!". Czasem też zdarza nam się samemu posłać w zapomnienie jakiś ważny katalog po prostu przez niedopatrzenie. Np. katalog o nazwie CTCM. Taka nazwa zwykle z niczym się nie kojarzy, więc z myślą, że to jakiś przejrzany sto lat temu program shareware traktujemy go klawiszem F-8. Po czym okazuje się, ze czeka nas powolna i trudna konfiguracja Sound Blastera AWE, gdyż w tym katalogu instalują się właśnie jego drivery. Dlatego też niegasnącą popularnością cieszą się wszelkiego rodzaju programy zabezpieczające hasłem dostęp do komputera i poszczególnych elementów systemu (plików, katalogów, pulpitu itd.).

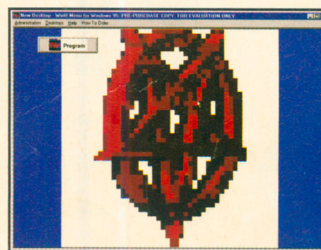
■ WinU 2.0 ■ Bardon Data Systems
■ Konfiguracja: ■ cena: 29.95 $
■ kontakt: Data Outlet P. O. Box 37278 Richmond, VA 23234 tel. (804) 768-0424

Jednym z takich programów jest WinU. Teoretycznie jest to coś w rodzaju desktopu, na którym możemy umieszczać skróty od naszych ulubionych programów, tyle że ten desktop możemy zabezpieczyc hasłem, i nikt nie będzie mógł niczego na nim zrobic bez naszego zezwolenia. To jednak nie wszystko. Za pomocą WinU możemy założyć hasło do każdej czynności wykonywanej przez Windows, włącznie z zamknięciem i restartowaniem systemu. Programy umieszczone na pulpicie mogą mieć ustawione parametry, które do tej pory mogliśmy spotkać jedynie w systemach sieciowych w rodzaju Novella czy UNIXa.





Windows 95 teoretycznie również jest sieciowy, ale o sieciowych zabezpieczeniach typowych dla wcześniej wymienionych systemów możemy w zasadzie zapomnieć. Wystarczy tylko wspomnieć hasło obchodzone klawiszem escape, czy sposób na zalogowanie się do sieci nie znając hasła. Wystarczy do nazwy użytkownika dopisać np. jeden znak i pod spodem podać własne (wymyślone) hasło. Windows grzecznie poprosi o jego potwierdzenie, po czym udostepni nam sieć na wszystkich prawach, jakie miał poprzedni użytkownik. Pół biedy, jeżeli był to kolega mający takie same uprawnienia, ale jeśli w ten sposób dobierzemy się do komputera administratora sieci i zaczniemy wykonywać radosne eksperymenty, to podejrzewam, że nikomu się to nie spodoba. Dlatego też mechanizmy zarządzania znane z profesjonalnych systemów byłyby niekiedy pożądane. WinU udostępnia ograniczenia typu: wyłącznie jeden program uruchomiony jednocześnie, ograniczenie czasu działania programu, zablokowanie dostępu przez programy do modemów telefonicznych czy też tradycyjny "kapownik" czyi raport kto i ile czasu spędził przy komputerze, oraz na jakim programie pracował. Te wszystkie cechy tworzą z WinU doskonały program dla kierownictwa firmy, który pozwoli nadzorować leniwych pracowników i wyciągać wobec nich odpowiednie konsekwencje, ale jest też doskonałym kandydatem do uzyskania dozgonnej nienawiści rzeczonych pracowników, np. jego zainstalowanie w naszej redakcji spowodowałoby ogólny bunt, format twardych dysków (przed tym WinU nie ustrzeże, kiedy dobierzemy się do niego z Dosa) i strajk głodowy (zagłodzimy kosz na śmieci, wyrzucając odpadki na podłogę). Tutaj przy okazji informacja dla pracowników gnębionych przez nadobowiązkowego szefa: jeżeli będzie on przekonany, że WinU broni przed formatem i kasowaniem, możemy pliki kapownika skasować spod Dosa i powiedzieć, że to wina komputera ("a może jakiś wirus...").



Trochę przesadziłem. Osoba znająca realia systemu operacyjnego (a administrator zna je z pewnością) będzie doskonale wiedzieć, co się stało, kiedy nagle znikną informacje z kapownika. Poza tym w systemie Windows WinU naprawdę zabezpiecza. Jedyne, co w programie irytuje, to migoczące od czasu do czasu okna. Zgroza. Nie wiadomo, czy program się "sypie", czy też jest to "ozdoba". Poza tym jednak nic mu nie można zarzucić. Nie będę go jednak polecał, gdyż narażiłbym się na wieczną nienawiść pracowników ani też nie będę odradzał, gdyż program jest dobry. Najlepiej samemu zdecydujcie.

Miś Kolabor

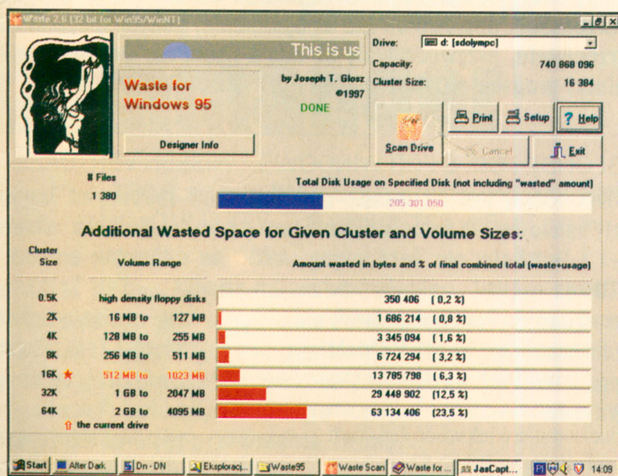
Porządki na twardzielu

Najgorsze do czego może doprowadzić posiadacz PC-ta to bałagan na swoim twardym dysku. Zaniedbanie profilaktycznego "czyszczenia" HDD z rozmaitych śmieci doprowadza po pewnym czasie posiadacza komputera do konieczności np. reinstalacji systemu. A wystarczyło przecież co jakiś czas uruchomić odpowiedni program...

■ Waste ■ Joseph Glosz
■ 486, Windows'95, VGA ■ cena: 5 $
■ kontakt: jtg@sd.znet.com

Wbrew pozorom nie jest to opis jakiegoś defragmentatora czy programu, który np. będzie wyszukiwał dublujące się pliki na jednej czy kilku partycjach. Omawiany program jest dużo prostszy i pełni w sumie jedynie rolę informacyjną. Dzięki niemu możesz dowiedzieć się rzeczy następujących:

Ponadto (dla ciekawskich) program szybko przelicza (tak w wartościach liczbowych, jak i procentowych), ileż to miejsca "zżarłyby" nam klastry, jeśli dana partycja miałaby inną wielkość. Niby nic, ale czasem dzięki temu można dwa razy pomyśleć przed podzieleniem dysku na partycje wielkości np. 512 Mb zamiast np. 511 Mb. Różnica niby minimalna, ale w efekcie możemy zyskać mnóstwo wolnego miejsca na twardzielu. Np. w wypadku mego dysku C: mógłbym w tym wypadku zaoszczędzić 25 Mb miejsca (subtelna różnica pomiędzy klastrami 8 kb dla partycji poniżej 512 Mb i 16 kb dla partycji powyżej 512 Mb przemnożona przez tysiące katalogów urasta nagle do całkiem sporych wartości). Warto więc przejrzeć swego twardziela - może zamiast kupować nowy, większy, HDD, wystarczy zrobić porządki na starym?



- rozmiar danej (aktualnie skanowanej tym programem) partycji
- ogólna objętość danych zawartych w danej partycji (z uwzględnieniem objętości HDD zajętej przez klastry!)
- ilość wolnego miejsca
- związany z wielkością partycji rozmiar klastra
- ilość plików zawartych na danej partycji
- stosunek pomiędzy wielkością partycji a wolnym miejscu na dysku
- ilość miejsca zajętego przez klastry

Greenhorn

Nowe - lepsze desktopy

Ponieważ poprzedni artykuł z tej serii (tzn. prezentujący nowe desktopy) spotkał się z ciepłym przyjęciem czytelników, postanowiliśmy znów zaprezentować Wam kilka nowych przykładowych zestawów ikon, tapet, dźwięków, do wykorzystania dla ożywienia ekranu domowego komputera. [I tym razem desktopy będą nagrane na CD ;-)]. No cóż: brać, wybierać, instalować! A, jedna mała uwaga: niektóre z nich wymagają obecności pakietu Microsoft Plus! Więc zanim zaczniecie instalkę, poczytajcie sobie dokładnie pliki tekstowe dołączone do większości aplikacji, by uniknąć przykrych niespodzianek - OK?

■ Patrz CD ■ Autor: Patrz CD
■ Konfiguracja: Patrz CD ■ cena: Patrz CD
■ kontakt: Patrz CD

A teraz już pora na szybki przegląd. Miłośnicy filmów animowanych powinni być bardzo szczęśliwi - desktop Animaniacs jest stworzony z myślą o fanach zwariowanych kreskówek. Ba, mamy nawet coś dla fanatyków konkretnego bohatera - Strusia Pędziwiatra (Roadrunner) czy X-Mena (ten ostatni desktop ucieszy też czytelników komiksów). Jeśli wolisz gry komputerowe od filmów animowanych, to też nie będziesz się czuł pokrzywdzony. Oto cały zestaw desktopów opartych na znanych grach. Do wyboru i do koloru: Duke 3D, Sonic The Hedehog, Mortal Kombat (!), Warcraft 2 (ludzie), Myst (!!). Miłośnicy rzeczy niezwykłych ucieszą się z zestawów Horror i Monsters (grrr!). Dla militarystów mamy US Army, dla militarystów-historyków przygotowaliśmy Wikingów (Vikings). A na koniec dla zwolenników egzotyki pozostał Egipt, zaś dla miłośników New-Age desktop Clouds (chmury). Ufff, chyba zadowoliliśmy (z grubsza) większość czytelników PC Shareware. Jeśli ten temat wydaje się Wam wart kontynuacji - piszcie. Mamy w zapasie całe mnóstwo desktopów poświęconych najrozmaitszym tematom (filmy, sport, manga [hi, hi - już widzę, jak się w niektórych zagotowało], Tolkien, muzyka, itp. itd. itd.) i na życzenie możemy go kontynuować. A póki co... adieu!

Greenhorn





Niech żyje 1 Kwietnia! Niech żyje święto szajby transcendentalnej i schizofrenii paraidiotycznej! Niech zawsze będzie słońce, niech moc będzie z Wami, niech tata kupi fiata, niech się święci wiadro rtęci. Krótko mówiąc - stacja Wariatkowo Dolne, wysiaaaadaaaać! Pani w czerwonym kapeluszu, proszę nie drażnić rekina, bo nasz pupilek Boluś jest dzisiaj wyjątkowo rozdrażniony i może zrobić kuku. Aaaaaaaa nie mówiłem! No co jest robaczki, nogi nie widzieliście? Niech sobie pływa, dobrze jej to zrobi, są ciekawsze rzeczy od jedzącego rekisia Bolusia. Jakie? Na przykład primaaprilisowe wydanie głupot, w których znajdziecie tyle głupoty, że... nie doniesiecie. Ja już zacząłem popuszczać, więc zostawiam Was samych, ciał... Ups! Siostrooooo! Mogę prosić o ściereczkę?

Mr Jedi

Jestem szczęśliwy!

Istnieją najróżniejsze sposoby pokazywania innym, że jesteśmy szczęśliwi. Dla przykładu, jeden mój znajomy - Ciasteczkowy Potwór, będąc szczęśliwy, zakłada różowe papucie z dzwoneczkami, gogle, pilotkę i klaszcze uszami. Z kolei ja preferuję czapę z pomponem i śpiewające sandałki z rozporkiem. Nie wspomnę już nawet o Lordzie Yabolu, który słynie w okolicy ze swoich betonowych spodenek i mlaszczącego gwizdka. A co Wy robicie w takich sytuacjach?

- Happy Button ■ autor: brak danych
- 386, Windows, VGA ■ cena: freeware
- kontakt: http://www.geocities.com/athens/6508/

Wszystkim, którzy nie mogą się zdecydować, jaką formę radości wybrać, podrzucę kilka przykładów:

1. Na konika - skaczemy, brykamy, aż sobie zęby powybijamy.
2. Na idiotę - głową po schodach, na głowie komoda.
3. Na czarownicę - spalamy na stosie trzy pluszowe misie i gosposie.
4. Na maratończyka - biegamy, biegamy, aż się ... tralala, sami sobie dopowiedzcie.
5. Na Batmana - z okna skaczemy i się drzemy.
6. Windows instalujemy i się tniemy.
7. Ganiamy Fafika w koło pomnika.
8. Łyczek benzyny, wprost z limuzyny.



9. Happy Button - instalujemy omawiany tu program, od tego momentu nasz przycisk START (oraz kilka innych miejsc) w Windows 95, będzie zawsze uśmiechnięty. Alleluja.

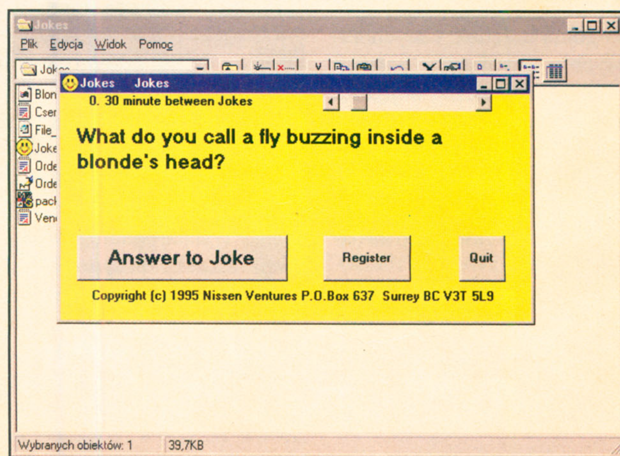
Mr Jedi

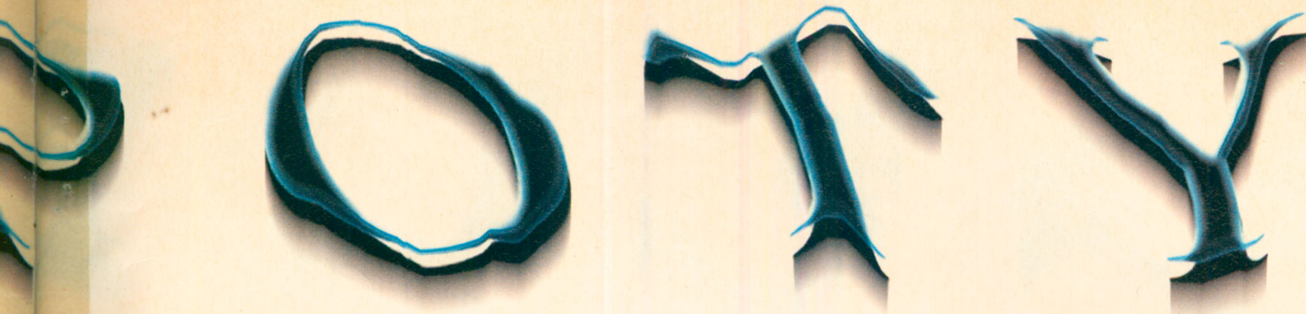
Brunetki, blondynki

Jak się okazuje, dowcipy o blondynkach nie znają żadnych granic (w przenośni i dosłownie). Nie są bynajmniej polską specjalnością - przeciwnie, przywędrowały do nas z Zachodu. Dowodem na to malutki program BLONDE JOKES FOR WINDOWS.

- BLONDE JOKES FOR WINDOWS ■ NISSEN VENTURES
- 386., Windows, VGA, 1MB RAM ■ cena: 9.95 $
- kontakt: Po Box 637, Surrey B.C. V3T 5L9, Canada

Zdaję sobie sprawę, że omawiając ten programik łatwo narażę się na epitet MCP (Male Chauvinist Pig) czyli "męska szowinistyczna świnia", którym obdarzy mnie większość żeńskich czytelników PC Shareware (szczególnie zaś tych pań, które natura obdarzyła włosami koloru dojrzałej pszenicy), no ale cóż - Cygan dla dowcipu dał się powiesić, więc ja mogę zaryzykować swoją reputację. Mam tylko nadzieję, że większość pań wykaże wyrozumiałość dla "dużych dzieci" i razem z nami pośmieje się z kilku dowcipów...





Programik jest niesamowicie trywialny w obsłudze. Po uruchomieniu suwakiem ustalamy przedział czasu, w którym komputer uraczy nas nowym dowcipem. Od tego momentu co jakiś (wyznaczony) czas na ekranie Windows otwierane będzie okno, w którym pojawi się tekst losowo wybranego dowcipu (naturalnie po angielsku). Po przeczytaniu klikamy na gadżet, który wyświetli pointę żartu. I to cała sztuka. Większość kawałów jest (jak na mój gust) całkiem zabawna i nieznana w Polsce, choć paru nie bardzo mogłem pojąć (może ktoś mnie oświeci, o co chodzi w dowcipie o weterynarzu i blondynce?). Sharewareowa wersja programu zawiera około 20 dowcipów, ale po rejestracji dostaniemy potężną porcję nowych. No cóż - śmiechu warte!

Draco

Ps.
- Po czym poznać, że faks wysłała blondynka?
- Po nalepionym znaczku.

- Czemu Bóg Stworzył blondynkę?
- Bo owca nie potrafi przynieść piwa z lodówki.

- Czemu dowcipy o blondynkach są takie krótkie?
- By brunetki mogły je zapamiętać.

- Czemu blondynka liże swój zegarek?
- Bo usłyszała, że TicTac ma tylko 2 kalorie.

- Jak umierają neurony blondynki?
- Samotnie.

Nortonowaty Commander

Uwaga! Baczność! Padnij! Teraz zadam bardzo podchwytliwe pytanie: co mają ze sobą wspólnego Norton Commander (taka popularna nakładka na DOSa, gdyby ktoś nie wiedział) i 1-szy Kwietnia? Hę? ... Chwila na zastanowienie... koniec chwili na zastanowienie... jeśli chcecie się dowiedzieć, wykażcie odrobinę cierpliwości i przeczytajcie poniższe słowa, a być może okaże się, że właśnie znaleźliście doskonały sposób na zrobienie koledze (koleżance?) primaaprilisowego kawału. Gotowi? Naprawdę gotowi? No to teraz przewróćcie stronę.

- Norton Commander 9.0 ■ Witold Kotarba
- 386, DOS, poczucie humoru ■ cena: freeware
- kontakt: brak danych

Che che, ale Was nabrałem co? Na drugiej stronie nie ma tego, czego szukaliście, a wiecie dlaczego? Bo to jest tutaj! Tutaj znajduje się opis do programu Norton Commander 9.0, który może stać się przyczyną wielu łez - radości i złości, bowiem ta wersja programu służy wyłącznie do tego, aby utrudnić życie naszym bliźnim. A cóż ona takiego robi? Nic, poza tym, że gra na nerwach różnymi, zwariowanymi komunikatami i innymi efektami, które krótko mówiąc, doprowadzają nie wtajemniczonego użytkownika do szału. Ze swojej strony podpowiem tylko tyle, że istnieje możliwość wzmożenia tego destrukcyjnego działania na nieszczęsnym obiekcie naszego żartu - wystarczy zaczaić się z tyłu i walnąć gogusia ławą w głowę - efekt gwarantowany. W ten sposób wybijecie klientowi z głowy pomysł (głupi zresztą), żeby cokolwiek zrobić przy pomocy tego programu - to po prostu jest niemożliwe, ta nakładka pełni rolę wyłącznie odczytującą, a więc nie musicie się obawiać, że cokolwiek zepsujecie w swoim komputerze. Tak przynajmniej twierdzi autor programu i miejmy nadzieję, że nie jest to żart. Ja w każdym razie nie zauważyłem żadnego negatywnego wpływu na moją maszynkę, co natomiast tyczy się zdrowia psychicznego, sprawa ma się trochę inaczej. AtusitO GorO niestety doświadczenia nie zapomniał jak się posługiwać rękami. Ale jak się pije piwo - pamięta! Szelma jedna w dziuplę kopana! Dla zainteresowanych - robi to przez nos, twierdzi, że w ten sposób lepiej odbiera tę słodką woń i przy okazji przepuszcza życiodajny płyn przez dodatkowe filtry - obrzydliwe. Eeeee, w każdym razie, wracając do tematu, nie ma co zwlekać - bądźcie hojni i obdarujcie swoich przyjaciół wspaniałym prezentem, niech wiedzą, że nie



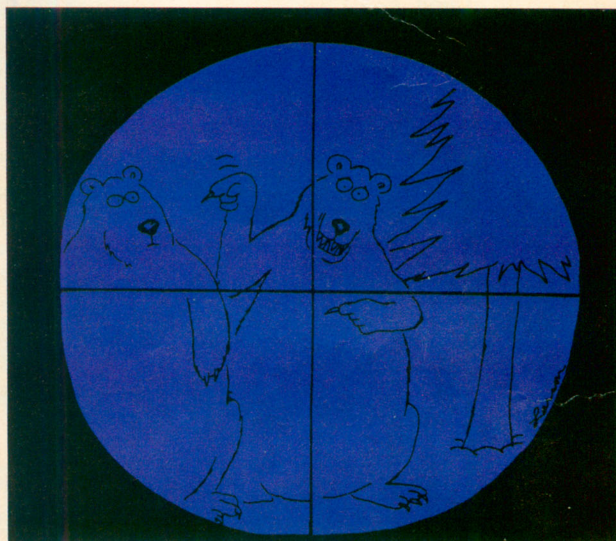
przeżył - słabą ma główkę biedaczek (che che, to po tym, jak go stuknąłem krzesłem podczas pojedynku w Virtua Fighter) i delikatnie mówiąc, więcej już nie ubierze swoich ulubionych sandałków z ostrogami, gdyż... są samotni - w gumowym domu bez klamek życzliwy personel okaże zrozumienie i obdarzy ich miłością. Niech im Norton lekkim będzie.

Mr Jedi



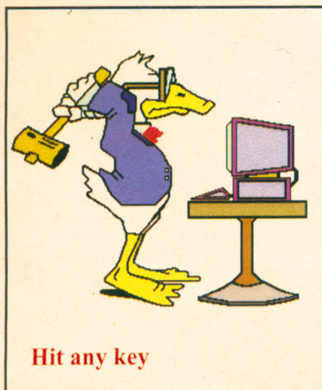
Komputerowe dowcipy

Hasło miesiąca: komputer nie jest inteligenty. On tylko myśli, że jest.
Tym razem nieco nietypowy artykuł. Zamiast opisów rozmaitych programów komputerowych proponujemy z okazji 1 kwietnia nieco dowcipów. Rzecz jasna poświęconych komputerom, komputeryacji itp. Myślimy, że odrobina relaksu jeszcze nikomu nie zaszkodziła. Miłej zabawy.



Najnowszy komputer wyposażony w procesor Seventium 600 Mhz jest tak doskonały, że potrafi dać odpowiedź na każde pytanie. Tak przynajmniej twierdzi sprzedawca w sklepie. Klient nie bardzo wierzy, więc sprzedawca proponuje, by klient dokonał testu. - OK - mówi klient - to niech ta maszyna powie, co właśnie porabia mój ojciec. Sprzedawca wprowadza pytanie i po chwili komputer wyświetla na ekranie: "Pana ojciec właśnie łowi ryby nad jeziorem". - CHa cha cha! - śmieje się klient. - Ale głupi ten komputer! Mój ojciec zmarł pięć lat temu! Komputer odpowiada: "Mąż pana matki rzeczywiście zmarł pięć lat temu. Ale pana ojciec teraz łowi ryby"

***



Powszechnie znany jest fakt, że pierwsze procesory Pentium miały wadę fabryczną - czasem robiły drobne błędy w obliczeniach. Oto parę żartów na ten temat.



- Czemu Pentium nazywa się Pentium, a nie "586"? - Bo gdy na prototypie Pentium dodano do 486 liczbę 100, to w wyniku wyszło mu 585,98756

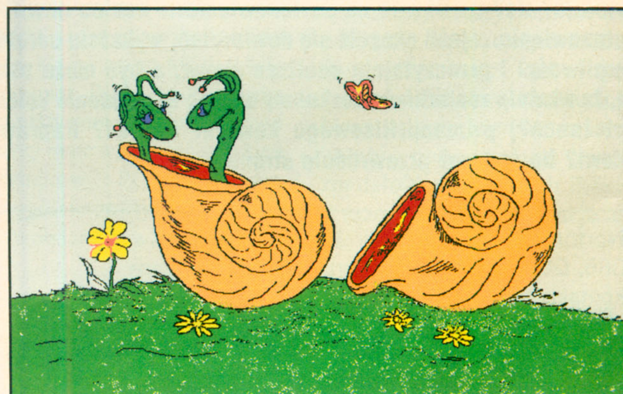
- Co oznacza nalepka "Pentium Inside" na twym komputerze? - Zostałeś ostrzeżony!

A teraz kilka dowcipów o twórcach Windows'95 (i nie tylko).

- Ilu ludzi z Microsoftu potrzeba, by wkręcić żarówkę? - 3,9889

- Ilu ludzi z Microsoftu potrzeba, by zmienić przepaloną żarówkę? - Ani jednego. Bill Gates ogłosił ciemność nowym obowiązującym standardem.

Do siedziby Microsoftu przyszła kobieta z niemowlakiem na ręku. Poskarżyła się Billowi



Gatesowi, że któryś z jego ludzi jest ojcem dziecka. Bill stanowczo stwierdził, że się myli. Bo:

* żadne dzieło Microsoftu nie jest efektem miłości.

*żadne dzieło Microsoftu nigdy nie zostało ukończone w 9 miesięcy.

* żaden wytwór Microsoftu nigdy nie miał rąk i nóg na właściwym miejscu

A teraz kilka autentycznych przypadków "nieomylności" komputerów.

Komputerowy tłumacz miał przełożyć z łaciny na angielski powiedzenie "duch jest silny, ale ciało mdłe". Przekład brzmiał: "spirytus jest mocny, ale mięso zgniłe". (po łacinie "duch" to "spiritus").

Gdzieś w okolicy 1968 amerykańscy wojskowi nakarmili komputer w Pentagonie danymi dotyczącymi armii amerykańskiej zaangażowanej w Wietnamie, jak i sił VietCongu: liczebność, morale, wyposażenie, wyszkolenie, itp. Po czym zadali pytanie: "kiedy wygramy tę wojnę". Komputer odpowiedział: "wygraliśmy w 1966".

OTY

Ten sam komputer miał ustalić optymalną dietę dla amerykańskiego żołnierza. Miało to być kaloryczne, pożywne i nie zajmujące dużo miejsca. Odpowiedź brzmiała: "litr spirytusu i 2 kg ziemniaków dziennie".

Znany jest też przypadek człowieka, który był nękany przez komputer zajmujący się obsługą rachunków za prąd. Komputer przysyłał kolejne wezwania o uiszczenie dopłaty w wysokości... "0,00 $". A gdy zagroził, że odetnie dłużnikowi prąd, ten wysłał w końcu czek na "0,00 $". Pomogło!



Nowa metoda usuwania wirusów

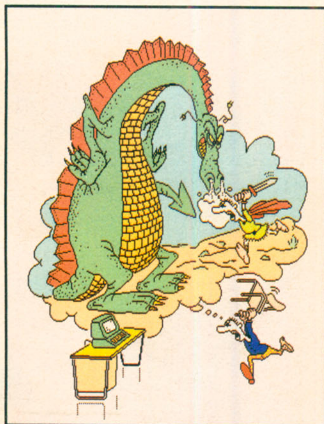
Modlitwa programisty:
- W imię Ojca, i Syna, i Ducha Świętego... Enter.

Co robi programista, gdy jego samochód nie chce ruszyć? - Wysiada i wsiada jeszcze raz.



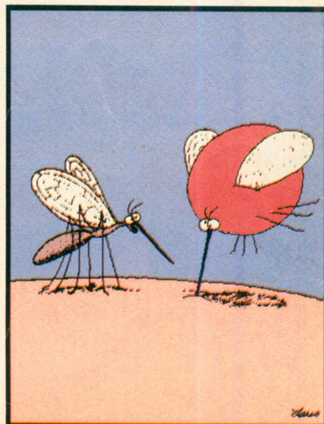
Pan z serwisu? Mam kłopot z drukarką laserową.

Czemu programista zawsze zużywa na mycie głowy całą butelkę szamponu? Bo czyta, co jest napisane na etykietce: "wylać na głowę nakrętkę szamponu, spłukać pianę, powtórzyć czynność".



Co oznacza liczba "95" przy symbolu Windows?

* ilość Mb RAM potrzebnego, by system działał poprawnie
* procent ludzi, którzy muszą upgrade'ować swój sprzęt, by móc zainstalować Windows
* ilość telefonów do serwisu, jaką musimy wykonać, zanim uda nam się poprawnie zainstalować Windows
* ilość stron w "skrótowej instrukcji instalacji systemu".
* ilość dyskietek systemowych, z ktorych instalujemy Windows
* procent programów, które nie będą działać poprawnie pod Windows'95



Nie pij tyle Stefan.

Witamy na pokładzie najnowszego w pełni skomputeryzowanego samolotu Boeing 767. Za wasze bezpieczeństwo odpowiada w 100% niezawodny pilot automatycz... automatycz... automatycz...



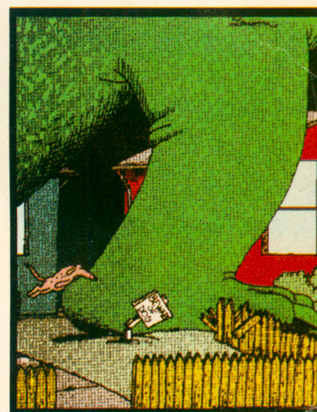
Tyle razy Ci mówiłem - nie jedz w łóżku.

Poradnik programisty:

- każda linia programu to większa o 1% szansa, że program nie będzie działał. Stąd żaden program o długości większej od 100 linii nigdy nie zadziała za pierwszym razem lub zadziała niezgodnie z intencjami programisty.



- jak ustalić czas potrzebny na napisanie jakiegoś programu? Należy przypuszczalny termin pomnożyć przez 2 i zmienić jednostkę czasu na o rząd wyższą. Jeśli więc planujesz, że program napiszesz w jedną godzinę, to możesz być pewien, że poprawnie działającą wersję uzyskasz za dwa dni.



Toby kontra Godzilla.



Kochanie czy jesteś pewien, że to jest dobra droga?

Kilka nowych wirusów:

* Texas wirus - zainfekowany plik udaje, że jest większy od wszystkich innych plików
* Terminator wirus - rozwala wszystko... i obiecuje, że wróci
* Star Trek wirus - infekuje twe dane tam, gdzie dotąd nie dotarł żaden wirus.
* Star Wars wirus - jedynym ratunkiem przed nim jest odłączenie Mocy w komputerze.

Z Internetu (oraz własnych głów) pościągali dla was redaktorzy PC Shareware.

MANGAzyn

- KISS, Jiji, Honey, Cobra ■ Autor: patrz CD
- KISS, Jiji - 486/DX2, Windows,
Honey - Windows 95, NT
Cobra - 486, Windows, DOS
- cena: patrz CD
- kontakt:
KISS - HGD02476@niftyserve.or.jp
Jiji - http:/www.bekkoame.or.jp/~h_ozawa/
Honey - http://www.westworld.com/~headtrip/anime/anime_nation.shtml
Cobra - MEGATECH SOFTWARE P.O. Box 11333 Torrance, CA 90510

Manga jest czymś tak niesamowitym, że nie sposób tego ująć w słowach. Czy zastanawialiście się kiedyś, co sprawia, że na widok tych wielkich, lśniących oczu cierpnie Wam skóra, a Wasza świadomość ulega dziwnej metamorfozie? Oczywiście każdy, nawet niezbyt zorientowany w temacie może zauważyć, że manga


© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation

to jedyne w swoim rodzaju postacie, które trudno pomylić z czymkolwiek innym, ale czy to wszystko? Z pewnością nie! Manga to niepowtarzalny styl - praktycznie każdy element, z którego zbudowana jest "standardowa mangowa opowieść" różni się zasadniczo od wszystkich pozostałych produkcji tego typu. Zacznijmy od fabuły - ta przeważnie jest skomplikowana i perfekcyjnie dopracowana (zresztą nie tylko ona), ma to miejsce nawet wtedy, gdy mamy do czynienia z prostą opowieścią dla dzieci, często przeładowaną zwariowanym humorem i szalonymi bohaterami. Niestety polskie stacje telewizyjne, które zdecydowały się na emitowanie mangowych seriali, koncentrują swoją uwagę wyłącznie na tego typu produkcjach, przeznaczonych właśnie dla najmłodszej widowni (patrz odcinek poprzedni). Nie chcę oczywiście przez to powiedzieć, że te opowieści są kiepskie (o nie!), ale faktem jest, że stanowią one tylko mikroskopijny wycinek olbrzymiej całości, bardzo bogatej całości, odjazdowej całości! Przez co mogą pozostawiać (choć nie muszą) pewien niedosyt u starszych. Znaczący


© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation

jest tu także fakt, że w przeważającej części są to produkcje z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, a od tamtych czasów poczyniono naprawdę wielki skok naprzód. Ponadto seriale te są


© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation

często cenzurowane i to czasami bardzo ostro (najlepszym przykładem jest właśnie Sailor Moon), wynika to, rzecz jasna, nie ze złośliwości dystrybutorów, ale z faktu, że kultury zachodnia i wschodnia naprawdę znacznie się od siebie różnią. W każdym razie, wracając do tematu, czym charakteryzuje się fabuła w mandze? Jak już wspomniałem, jest świetnie dopracowana - skomplikowana, ale nie nudna. Bardzo często pod pozornie błahą opowiastką "przemycane" są tu jakieś głębokie przesłania, które należy odnaleźć i zrozumieć. To ostatnie dotyczy szczególnie

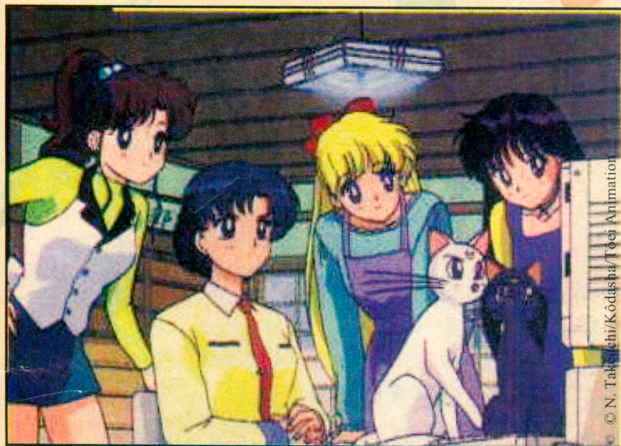

© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation

wielkich superprodukcji. Wniosek zatem nasuwa się sam - manga to opowieści dla ludzi myślących, oczekujących czegoś więcej niż tylko standardowej "papki przemocy", jaką raczą nas płytkie pod względem intelektualnym produkcje zza oceanu. Ostatnimi czasy postępy na tym gruncie czyni Walt Disney - kilka wielkich produkcji, takich jak np. Król Lew, czy też Dzwonnik z Notre Dame mają już bardziej ambitne scenariusze. W końcu wielki potentat zaczął zauważać fakt, że filmy animowane, mogą być kierowane nie tylko do najmłodszej widowni. Przedsięwzięciu temu towarzyszy wielka pompa reklamowa, a tak naprawdę, nie ma tu nic nowego! Podobne produkcje wychodziły już spod ołówka japońskich twórców przed ponad dziesięciu laty! Zresztą to właśnie miłośnicy mangi uświadomili amerykańskim producentom filmów rysunkowych, czym naprawdę może być animacja. Podobnie rzecz ma się z grafiką - manga słynie na całym świecie ze swej doskonałej kreski, każdy kto choćby raz zetknął się z jednym mangowym dziełem, już nie da się nabrać na

żadne półśrodki. Wielu twórców mangi wręcz cierpi na tzw. kompleks szczegółu - wszystko musi być tu dopracowane do perfekcji. Postać ma wyraźnie widoczny wzorek na sukience, jej broszka składa się ze szlachetnych kamieni, a na każdym z nich na zbliżeniach widać wyraźny szlif i subtelny błysk. Natomiast z leżącej na stole kartki można faktycznie czytać. Fani wiedzą o tym i od razu reagują na jakiekolwiek ewentualne niezgodności, choćby te były najbardziej prozaiczne. Począwszy od figurek postaci, poprzez przedmioty i stroje (np. mundurek Sailor Moon), wszystko można wykonać z dużą precyzją - wystarczy zerknąć do którejkolwiek mangi czy też na anime z tej serii. Oczywiście potrzebne są jeszcze pewne umiejętności, ale to już zupełnie inna historia. W świat rysunkowych opowiastek coraz mocniej wkracza grafika komputerowa, co widoczne jest szczególnie w zachodnich produkcjach lat 90-tych - czy myślicie, że to coś nowego dla mangi? Już w latach osiemdziesiątych z dużym powodzeniem stosowano tę technikę, tyle że nikt nie zwracał wówczas na to uwagi. Na całe szczęście twórcy mangi nie spoczęli na laurach i nadal ulepszali (i ulepszają) swoje dzieła, a jakżeby inaczej! Na następny ogień poszła ścieżka dźwiękowa, czyli soundtrack - tutaj słowa są po prostu zbędne, wystarczy posłuchać - muzyka filmowa i to na najwyższym światowym poziomie! Dotyczy to wszystkich produkcji pełnometrażowych. Nawet w serialach przeznaczonych dla najmłodszej widowni spotykamy się właśnie z takimi kawałkami - chociaż nie da się ukryć, że dominują w nich raczej "prostsze" utworki, to zawsze zrobione są ze smakiem i dużym wyczuciem, aż chce się oglądać! I słuchać, gdyż ścieżki dźwiękowe wydawane są na krążkach i sprzedają się jak przysłowiowe ciepłe bułeczki. Nic dziwnego - zresztą spróbujcie się kiedyś przysłuchać ścieżce dźwiękowej podczas oglądania anime. Zauważyliście na przykład, że w serialu Sailor Moon tak melodie, jak i słowa w piosenkach co jakiś czas ulegają zmianie? Niby prosty zabieg, a ile sprawia przyjemności, podobnie zresztą jak zagłębianie się we wspaniałych, mangowych opowieściach czego gorąco Wam życzę, a na razie... sayonara ...cdn.



© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation



© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation



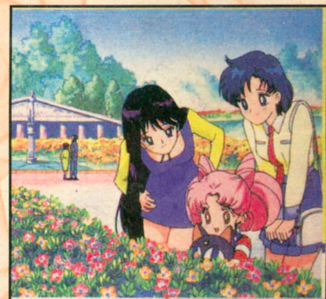
© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation

Co na CD?

Na CD znajdziecie następną porcję popularnego KISSa, który tym razem jest nieco większy niż poprzednio. Dalej dema dwóch gier, jedna w stylu RPG - Cobra Mission, czyli superprzygody prywatnego detektywa oraz Jiji - gra przygodowa pod Windows z sympatycznym kotkiem w roli głównej - mam tu na myśli prawdziwego kotka, a nie milutką panienkę! - takie kotki znajdziecie w wersji demonstracyjnej gry Kobra Mission (obrońcy moralności! - niektóre sceny w tym demie są dosyć śmiałe, uwaga na pociechy). Z kolei w programiku Honey nie ma niczego, co by mogło stanowić jakąkolwiek obrazę moralności (no chyba, że popadniemy w histeryczną skrajność) - wielkooka panienka na Waszym windowsowym pulpicie! Potrafi tańczyć, puszcza oczka, a nawet będzie podążać za kursorem, jeśli sobie tego zażyczycie. No i, rzecz jasna, nie może się obyć bez kolejnej porcji screenów - jak na razie króluje Czarodziejka z Księżyca. Na CD znajdziecie screeny z mangi, serialu i - uwaga - z pełnometrażowego filmu, z dzielnymi i pięknymi czarodziejkami w roli głównej! Ponadto jest tam kilka screenów z filmu Bubblegum Crisis. Dodatkiem do tych cudeniek będą pliki dźwiękowe w formatach: midi, wave i mp2. Miłego "mangowania"!



© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation



© N. Takeuchi/Kôdasha/Tôei Animation

Sailor Moon:

Serial Sailor Moon, emitowany obecnie przez telewizję POLSAT, wzbogacił się o piątą już z kolei serię - Sailor Moon Sailor Stars. Z tego co nam wiadomo, ogólna liczba odcinków osiągnęła sumę 200-tu i podobno na tym jeszcze nie koniec! W nowej serii pojawia się nowy rodzaj ataku: Silver Moon Crystal Power Kiss, hmm zobaczymy jak to wygląda w praktyce. W chwili, gdy wiadomość ta trafi do Waszych rąk, minie około dwóch miesięcy od chwili jej napisania, pozostaje więc mieć nadzieję, że w międzyczasie telewizja POLSAT zakupi nowe odcinki przygód dzielnych i pięknych czarodziejek. W każdym razie z pewnych źródeł dowiedzieliśmy się, że "mangowy repertuar" w Polsacie ulegnie rozszerzeniu - przed nami wiele ciekawych seriali ... i znowu życie stało się piękne.

Yedi-san

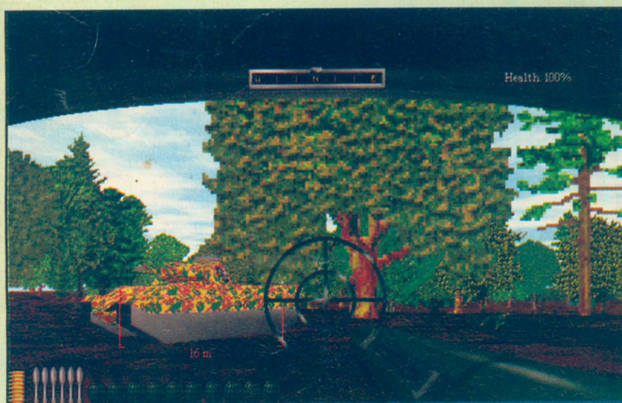
Tło - http://www.drcomics.com/

Wojenko, wojenko...

Połączenie gier strategicznych z symulatorami nie jest niczym nowym, choć przyznajmy, że niezbyt często spotykamy się z nimi wśród produkcji shareware (a to z powodu dużej pracochłonności tego typu produkcji). Dlatego warto przyjrzeć się bliżej "rodzynkowi", jakim jest MUZZLE VELOCITY. Jest to sharewareowa wersja w pełni komercyjnej gry, w której znacząco ograniczono ilość misji i zablokowano opcję "kampania".

- MUZZLE VELOCITY ■ DIGI4FUN CORP
- 486DX, DOS, 16 Mb Ram, VGA, mysz, SB ■ cena: 39.95 $
- kontakt: tel. (041) - (75) 399-3010

Muzzle Velocity to gra strategiczna, dziejąca się w realiach II wojny światowej. Gracz może wcielić się w dowódcę sił USA, Anglii lub Niemiec. Akcja toczy się w czasie rzeczywistym, tuż po alianckim desancie w Normandii, wyboru około 100 rozmaitych jednostek. Dowodzimy siłami rzędu plutonów lub batalionów, a w dowolnym momencie możemy "wskoczyć" w skórę wybranego żołnierza (lub załogi) i patrzeć jego/jej oczyma.



na dwuwymiarowej planszy (z możliwością przełączenia fragmentów mapy w 3D). Mamy do spełnienia zaledwie 3 misje (w sumie niemal identyczne dla każdego gracza, niezależnie od wybranej strony). Dysponujemy praktycznie wszystkimi wykorzystywanymi wówczas rodzajami broni (od piechoty poprzez czołgi i artylerię, aż po lotnictwo) - do

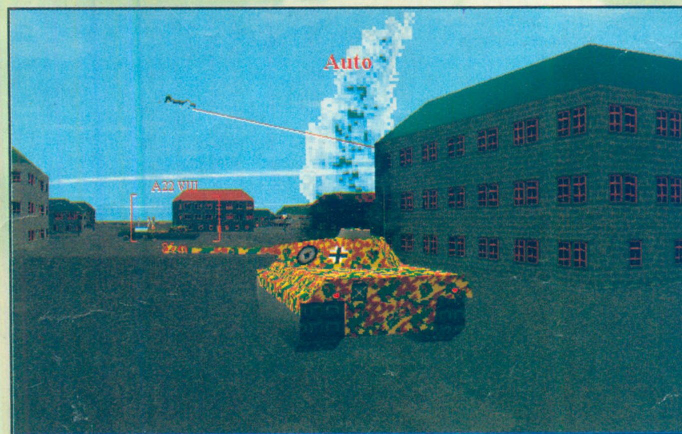
Grafika No cóż, tu raczej nie mogę powiedzieć o produkcie wiele dobrego. Backgroundy są po prostu tragiczne, ikonki oddziałów sięgają poziomu backgroundów, a całość wygląda jakby powstała dobrych 5 lat temu. I raczej nie zanosi się na to by w komercyjnej wersji uległo to, jakimkolwiek zmianom. Nie wymagam zbyt wiele od grafiki gier strategicznych, ale mimo wszystko nie mogłem powstrzymać jęku rozpaczy, gdy zobaczyłem po raz pierwszy ekran gry. Cienizna!

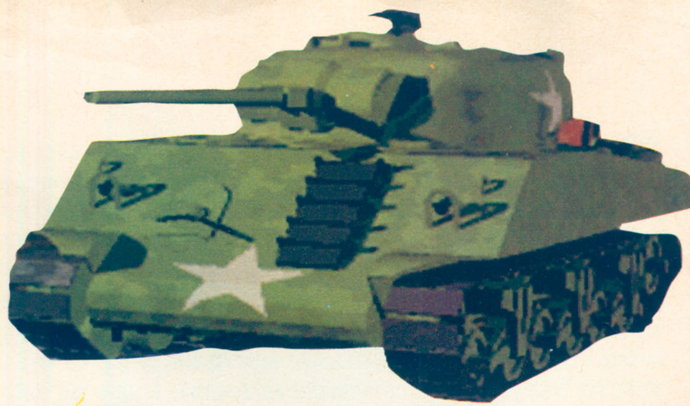


W czasie walk w scenerii 3D humor polepszył mi się nieco, choć i tu nie jest wcale za dobrze. Akcja dzieje się w oknie wielkości 60% ekranu. Grafika raczej zniesmaczy zwolenników gier FPP, choć moim zdaniem jest całkiem niezła, acz nie pozbawiona kilku wad. Czasem widać "buraki" przy teksturowaniu obiektów, czasem pobliski czołg "gubi" nieco polygonów, efekty atmosferyczne (deszcz) tworzone są w dość prosty, ale w sumie sugestywny sposób. Całkiem starannie zaprojektowano występujące tam pojazdy i równie ładnie zanimowano poruszanie się piechurów. W momentach gdy obserwujemy np. gwałtowny kontratak piechoty wroga, młócąc ile sił smugowymi pociskami z karabinu maszynowego, a potem biegnących w kontrataku naszych piechurów - po prostu zapominamy o wszystkich niedostatkach grafiki i "wsiąkamy" po uszy w zażartą walkę. To jest to! Dźwięk jest standardowy dla gier strategicznych, więc nie będę się nad nim rozwodził, tym bardziej, że sharewareowa wersja nie jest tak całkowicie udźwiękowiona (np. samoloty), więc trudno tu o końcową ocenę. Ale raczej nie spodziewam się tu jakichś rewelacji; autorzy piszą o 32-kanałowym i 16-bitowym dźwięku, lecz jakoś specjalnie tego nie słychać.



Walka w 3D Jak już wspomniałem, sekwencje 3D nie muszą być uruchamiane podczas gry, ale jeśli masz chęć sobie nieco postrzelać - to proszę bardzo. Wystarczy kliknąć na dowolną jednostkę. Czołgiści sieją z dział i zamontowanych km-ów, piechota prowadzi ogień z broni maszynowej, bazook (panzerfaustów) i używa granatów. Poziom realizmu nie jest zbyt duży, szczególnie przy walce czołgów (np. spadający w miarę kolejnych trafień stopień grubości pancerza to pomysł godzien zręcznościówki, a nie gry symulacyjno-strategicznej), denerwuje mnie też, że budynki robią wrażenie niezniszczalnych, ale co tam - tu chodzi przecież o chwilę relaksu dla wyczerpanego umysłu, nie o wierne oddanie realiów

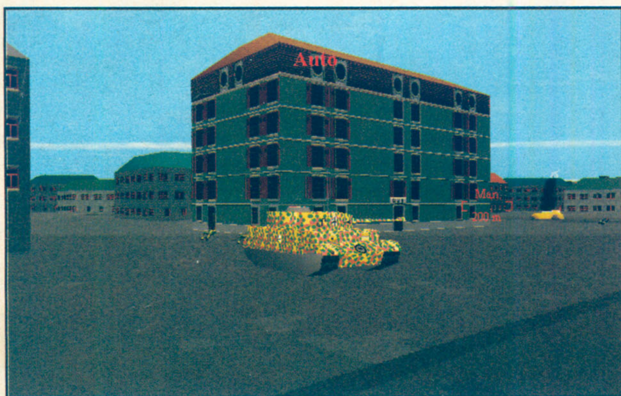




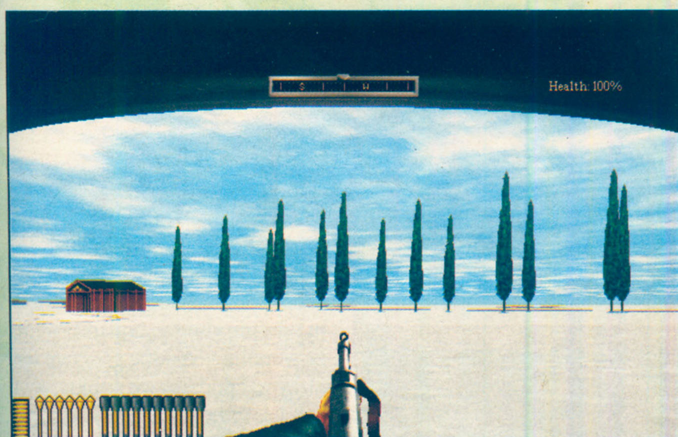
Komercyjna wersja Będzie tam ponad 50 scenariuszy, opcja "robienia kariery" (czyli jak można się łatwo domyślić "kampania"), poprawiony dźwięk, więcej rodzajów broni, wzbogacony ilustracjami help-on-line, etc (autorzy twierdzą, że to, co tu opisałem to tylko "wierzchołek góry lodowej", i oby nie była to czcza przechwałka).

rzeczywistego pola walki. Gra w tym trybie jest szybka (na Pentium), emocjonująca i naprawdę potrafi zafascynować.

Sterowanie Joystick, mysz, klawiatura. W części strategicznej rozkazy wydajemy za pomocą umieszczonego na dole ekranu menu, składającego się z trzech banków ikon (m.in. istnieje możliwość wielokrotnej kompresji czasu). Do tego dochodzi sterowanie w czasie sekwencji walk, gdzie również trzeba opanować całkiem skomplikowaną klawiszologię. Obsługa jest dość złożona, wymagająca tak z dwóch godzin nauki - ale bez strachu, w programie jest rozbudowana "ściąga", gdzie opisano szczegółowo wszystkie czynności, które powinniśmy wykonać, wyjaśniono funkcje ikon i podane jest obłożenie klawiatury.



Grywalność, ku memu zdziwieniu w MV gra się całkiem dobrze. Inteligencja komputerowego przeciwnika stoi wprawdzie na przeciętnym poziomie, ale... spróbujcie najpierw wygrać. Niby to komputer gra bez większego polotu i łatwo przewidzieć jego reakcje... więc dlaczego dostajemy takie lanie?! (odpowiadam: bo naszych jednostek jest dużo, ale komputer ma ich znacznie więcej i szybciej reaguje, a w czasie rzeczywistym ma to duże znaczenie - Mac Abra). Stopień trudności misji (przy wyłączonych opcjach automatycznego wykorzystywania wsparcia powietrznego i artylerii) nawet na poziomie "sierżant" jest na tyle duży, że ci, co "z palcem w nosie" przechodzą kolejne misje w Steel Panther, czy Allied General, szybko nabiorą do MV szacunku. Sekwencje 3D wprowadzające elementy symulacji i gier zręcznościowych nie tylko nie przeszkadzają, ale nawet potrafią sprawić graczowi satysfakcję.

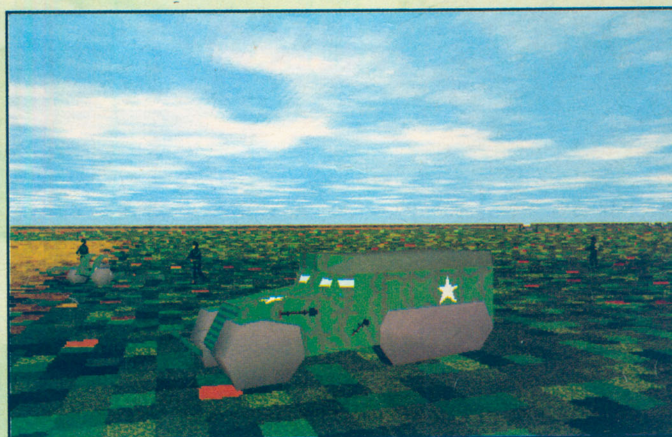


Co jeszcze? W grze znajdziesz m.in. krótkie wprowadzenie w historię czołgów, katalog uzbrojenia w 3D (tu buraczek: autorzy z uporem kilkakrotnie przekręcają nazwę brytyjskiego czołgu Cromwell na Chromwell, zapewne przez skojarzenie z maszyną Churchill), rozbudowane możliwości ingerencji w założenia wykonywanych misji (warunki pogodowe, poziomu trudności, poziom inteligencji wroga, stopień wspomagania przez komputer naszych działań, etc.) oraz bardzo przydatny słownik. Słownik czego? Sprawdźcie sami.



A czego nie ma? Nie widziałem NICZEGO, co mogłoby sugerować, że możliwa jest gra w sieci albo dla dwóch graczy jednocześnie. Szkoda! Granie z komputerem w gry strategiczne to zawsze tylko namiastka pojedynku z innym człowiekiem.

Podsumowanie: Muzzle Velocity, mimo miejscami dołującej grafiki, może się podobać - ludziom, którzy nie są ani zdecydowanymi fanami strategii, ani maniakami symulacji i lubią pograć w oba rodzaje gier, a od żadnej z nich nie wymagają zbyt wielkiego poziomu realizmu czy skomplikowania. Czyli... może być, ale ogólnie większego entuzjazmu nie budzi. Tym niemniej na tle typowych sharewareowych produkcji robi naprawdę niezłe wrażenie.



Draco

Setne pole

Jeśli szachy wydają się Wam zbyt trudne, nudne, ciężkie, za duże i w ogóle ... drewniane, zwróćcie uwagę na grę równie trudną, nudną i ciężką - warcaby. Być może odkryjecie, że to, co wydawało się trudne, nudne i diabelsko zakręcone, stanie się miłe, śliczniutkie i wyjątkowo ekscytujące.

■ Warcaby ■ Marcin Chumieja
■ 386, Windows, VGA ■ cena: 15 zł
■ kontakt: tel. (0 - 198) 31 - 79

Warcaby mają jeszcze jedną zaletę - bardzo łatwe do opanowania zasady gry. Dzięki temu praktycznie każdy może dać w... cztery litery każdemu, kto zechce z nim zagrać. Albo na odwrót.



W tym przypadku możemy grać z komputerem lub drugim szaleńcem, który porwał się na pojedynek z tak bezwzględnymi zawodnikami jak my. Dotyczy to także komputera, gdyż ten może, zależnie od naszego widzimisię: nie stawiać oporu (bierz, co chcesz), stawiać niewielki opór (a masz, a masz) lub udawać twardziela (twardziel, co?). Jednak generalnie, pokonanie komputera nie sprawia wielkiej trudności nawet na najwyższym poziomie, a szkoda. Ponadto możemy sobie wybrać, kto ma zaczynać rozgrywkę - hmm, czy nie powinno się tego losować? Ot i wszystko, program wygląda po prostu ładnie, nie posiada żadnych nadzwyczajnych dodatków i upiększeń, służy do odkurzania szarych komórek, a pamiętajcie, że te powinno się odkurzać bardzo często. Miłej zabawy.

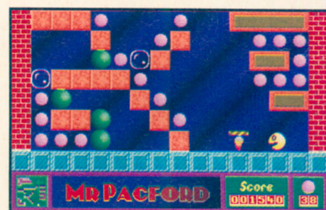
Mr Jedi

Pan Pacman

Klasyka, klasyka i jeszcze raz klasyka, wszystko to już było i... może właśnie dlatego tak miło się w to gra. W tej grze nie ma niczego, z czym średnio doświadczony gracz by się nie spotkał, a jeśli się nie spotkał, to spotkać się powinien, bo znać to po prostu wypada. Panie i panowie - przed nami Pan Pacman! (tutaj krzyki uwielbienia i burza oklasków, niektórzy się nawet rzucają z balkonów).

■ Mr Pacford ■ Clockwork Comnputing Ltd.
■ 386, DOS, Windows, VGA ■ cena: 6 £
■ kontakt: phil.anderson@ooh.embassy.co.uk.

Klasyczny Pacman kojarzy się przeważnie z labiryntem, duszkami i całą masą kropek do zjedzenia, w tym jednak przypadku sprawa wygląda trochę inaczej. Całość skłania się raczej w stronę platformówki z wyraźnym dodatkiem elementów logicznych. Zadanie gracza polega na oczyszczeniu lokacji z wszystkich kulek - gdy operacja się powiedzie, automatycznie zostajemy przeniesieni do następnego etapu, gdzie czeka na nas kolejna porcja ... kulek do zjedzenia (zwolnić kucharza!). Czynność naturalnie nie jest tak oczywista, jak twierdzi szef kuchni - na naszej drodze staną wszelkiego rodzaju przeszkody takie jak: blokady, niezniszczalne kulki (o proszę, postarał się), ostrza, materiały wybuchowe (te akurat mogą być pomocne, podobnie jak niezniszczalne kulki - należy je tylko odpowiednio wykorzystać), otwory nie do przeskoczenia, ruchome chodniki itp. Choć jesteśmy ograniczeni czasem, mamy nieskończoną ilość żywotów, dzięki czemu możemy próbować aż do skutku, nie martwiąc się, że



za chwilę pojawi się napis - game over. Zabawa jest w sumie przyjemna, jeśli ktoś lubi niezbyt skomplikowane łamanie głowy. Mało skomplikowane jest tu w sumie wszystko, począwszy od dźwięku, a skończywszy na grafice. Co tu dużo mówić - Pacman is alive! Miłej zabawy.

Mr Jedi

Kałapućka

Zastanawiacie się zapewne, co to za głupkowaty tytuł? To bardzo dobrze, dzięki temu wczujecie się w rolę głównego bohatera, gdyż on również się zastanawia. Zastanawia się nad tym, skąd się tu wziął i jak stąd wyjść! Oj musiała być spora impreza - żeby wrąbać się w taką kabałę, trzeba mieć nie lada talent. No to co - wypada pomóc koledze, nieprawdaż?

■ Switch ■ MEGABUSTER
■ 386, DOS, VGA ■ cena: brak danych
■ kontakt: Matthieu.Dazy@scinfo.u-nancy.fr

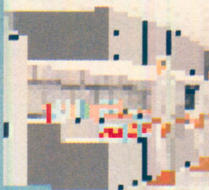
Zadanie wydaje się z pozoru proste - wyjść z lokacji. Niestety zaraz po tym, jak to uczynimy, wejdziemy od razu do następnej, ale cóż, taki już los naszego bohatera. Pozostaje mieć nadzieję, że starczy mu sił, w przeciwnym razie pingwinek (do czego to człowiek się nie upodabnia po takiej balandze) zginie z... głodu? Nie wolno nam do tego dopuścić! Trzeba zlikwidować wszystkie przeszkody na jego drodze i wyprowadzić supermena w smokingu... w pole. Przeszkody stające przed nami są w miarę klasyczne, mamy tu drzwi, które należy otwierać kluczami, strzałki, które trzeba obracać przy pomocy dźwigni (spacja) w odpowiednim



kierunku, teleportery przerzucające nas w inne części labiryntu itp. W sumie nic nowego, zarówno pod względem pomysłu, jak i grafiki. Pomimo tego gra może przynieść trochę radości osobom lubiącym zabawy logiczne, w końcu jakby nie było, o to tu właśnie chodzi. Nie ukrywam, że w moim wypadku program ten otrzymał dodatkowe punkty, a za co? Jak to za co! Zerknijcie na tło - manga rules! Ech, jak w domu, wśród kwitnącej wiśni. A, i jeszcze jedno - wszystkim tym, którym chciało się doczytać do tego miejsca, w nagrodę powiem, co oznacza ten dziwny tytuł - nic nie oznacza! Ależ ja jestem podstępny.

Mr Jedi

Wojna chemiczna



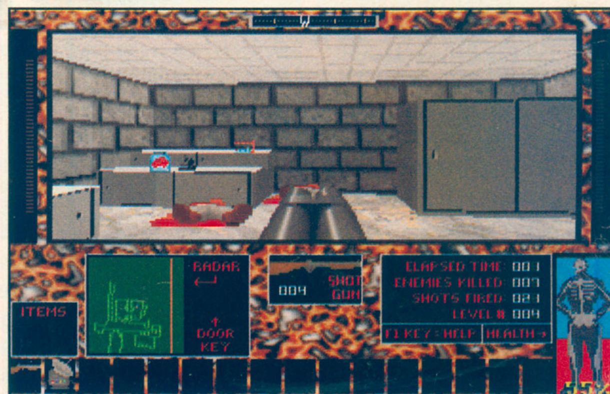
Historyczny Doom odjeżdża powoli na zasłużony odpoczynek w galerii sław. Zdaje się, że jest to już produkt kultowy, z zapewnionym miejscem na piedestale. Co prawda pojawiają się nowe wersje (Doom 3), lecz to już nie to samo... Dziś bawi nas nowy bóg. Każdy walczy w katakumbach Quake'a, gdzie zawodnicy są znacznie niebezpieczniejsi, o filmowej jakości animacjach i grafice nie wspominając. Mimo wszystko niekiedy powracamy do ulubionego pierwowzoru, z rozczuleniem strzelając w banalnych żołnierzy jak za starych, dobrych lat.

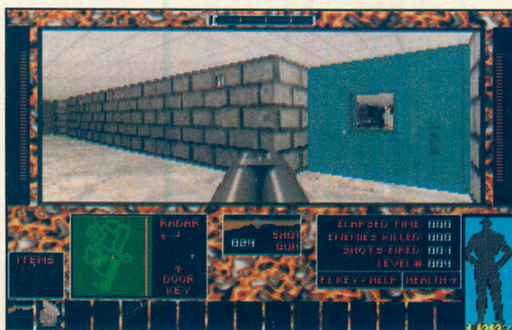
- Chemical Warfare ■ Drew Costigan
- DOS, 486, 4Mb RAM ■ cena: 7 $
- kontakt: P.O. BOX 49 ISELIN, NJ 08830

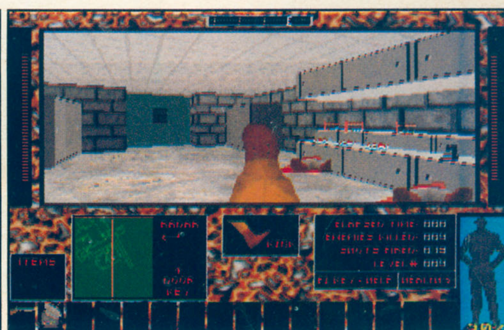
Co ciekawe, mimo że staruszek Doom nie zachwyca obecnie swoim wyglądem, nadal cieszy się olbrzymim powodzeniem. Trudno wytłumaczyć tę tendencję, można tylko spekulować. Wychodzi na to, że pomysł i scenariusz (i realizacja!) były na tyle interesujące, że pozostały atrakcyjne do dziś. Nadal kuszą swoim niepowtarzalnym klimatem.

Na powodzeniu Dooma skorzystało wiele innych produkcji, które wykorzystując podobny schemat, dają nam do ręki coraz bardziej skomplikowane i śmiercionośne uzbrojenie, zapraszając do ciekawych, zupełnie nieraz odmiennych (a może nie?) lokacji. Taką grą w konwencji Dooma jest Chemical Warfare. "Wojna chemiczna" uzmysłowiła mi, że stare i sprawdzone pomysły nie rdzewieją, a quejkowaci nadal mają poważnego przeciwnika w doomowatych!

Jak wspomniałem, Chemical Warfare to nowa gierka, jednak nie spodziewajcie się, że jej wygląd powali Was na kolana. Jest to jednak dopracowany produkt i na pewno da każdemu dużo satysfakcji, a przede wszystkim moc wrażeń. Scenariusz jak zwykle jest prosty, a cel tylko jeden. Źli faceci z agendy rządowej jakiegoś mocarstwa przeprowadzają doświadczenia z bronią chemiczną w tajnym i niezwykle silnie strzeżonym, podziemnym laboratorium. Bezosobowi, ubrani w specjalne kombinezony naukowcy są niezwykle niebezpieczni. Oprócz narzędzi, którymi posługują się dokonując bestialskich zabiegów na małpach, każdy dzierży w łapie pistolet lub karabin maszynowy. Mimo pozornego zaabsorbowania pracą, błyskawicznie odwrócą się, gdy wkroczysz do gabinetu i poślą Cię na deski w kilka sekund. Zaraz, zaraz, po kolei! Zanim zajmiesz się tymi gagatkami, musisz wiedzieć, że nie jesteś jakimś tam kolesiem z pudła kartonowego na pięćdziesiątej trzeciej ulicy. Jesteś profesjonalistą, zawodowcem. Możesz nazwać się Leon lub Rambo (chyba, że dla niepoznaki wolisz Simba). Ważne jest, że twardy z Ciebie facet i byle co nie wzruszy stalowego serducha. Kiedy trafisz już do korytarzy podziemnych laboratoriów, ważne jest, abyś sobie uzmysłowił, że nie masz żadnej broni! Nie ma jednak tego złego..., chociaż w tym wypadku nie byłbym tego taki pewien. W każdym razie, na początek musi wystarczyć wszechstronne przeszkolenie. Pierwszego klienta (o ile będziesz miał szczęście) załatwisz potężnym kopniakiem. Niestety! - powalony przeciwnik (mimo połamanych żeber) zaraz wstanie i zrobi Ci małą dziurkę w głowie. Wyjście z tej niesympatycznej sytuacji jest jedno. Gdy znajdziesz się w podziemiach, nie wchodź do pierwszego "z brzegu" laboratorium. Zajrzyj najpierw przez szybkę - jeżeli nie ma w środku ludzi, możesz wejść. Szybko przeszukaj szafki i dokładnie rozejrzyj się po stołach, może załatwisz sobie coś pod blatami! Bez żartów. Przy odrobinie szczęścia znajdziesz w jednej z szaf Shotguna, a w innej radar. Teraz to co innego! W trakcie wypełniania misji będziesz mógł zdobyć na wrogach masę innego żelastwa. Będą to granaty, bomby, różne pomysłowe (w działaniu) bronie. Dla przykładu: Goo gun - oblewa klienta zieloną mazią i ten po prostu ginie uduszony, inne zabawki są jeszcze ciekawsze. Na monitorze masz cały czas wyświetlony stan swojej osoby (szkielet). Jeżeli kościotrup zrobi się cały czerwony - jesteś martwy! Oprócz radaru zwracaj pilnie uwagę na ilość nabojów, niezależnie do tego, czy dzierżysz rakietnicę, czy miotacz płomieni - pusty magazynek to zła wróżba. Jeszcze jedno ostrzeżenie: w każdej sali pracuje kilku naukowców - jeden wbija elektrody w mózg biednej małpce, drugi spogląda właśnie do słoja z zatopionym w formalinie mózgiem... Jeżeli ich załatwisz, bardzo uważaj, zazwyczaj któryś z gości schowa się gdzieś za szafą i podeśle Ci kulkę w plecy. Lokacje są ciekawe i urozmaicone, po załatwieniu badaczy konieczne przejrzyj szafy (wystarczy podejść), zazwyczaj można coś znaleźć. Cała gra to siedem urozmaiconych poziomów. Autor miał sporo fantazji i niekiedy na pewno się zdziwicie (ale będzie to miłe zaskoczenie - jeżeli śmierć w oparach gazu można uznać za coś miłego). Mimo, że grafika jest przeciętna, a animacje to nic odkrywczego, gra się dość dobrze i nie sądzę żeby ktoś się zawiódł. Nasze przygody urozmaicają zadowalającej jakości dźwięki.







W sumie jest to całkiem miła przygoda. Jeżeli lubicie postrzelać, Chemical Warfare spełni Wasze oczekiwania.

Andżinsan

Neandertal vs Rozumny

Sto tysięcy lat temu na olbrzymich terenach w południowo -wschodniej Europie rządziła już istota rozumna (Homo Sapiens Sapiens). Jej ulubionym zajęciem było łażenie za mastodontami i straszenie dzieci tygrysem szablozębnym. Oczywiście ówczesny człowiek nazywał te poczciwe zwierzątka nieco inaczej, nie wdawajmy się jednak w takie szczegóły...

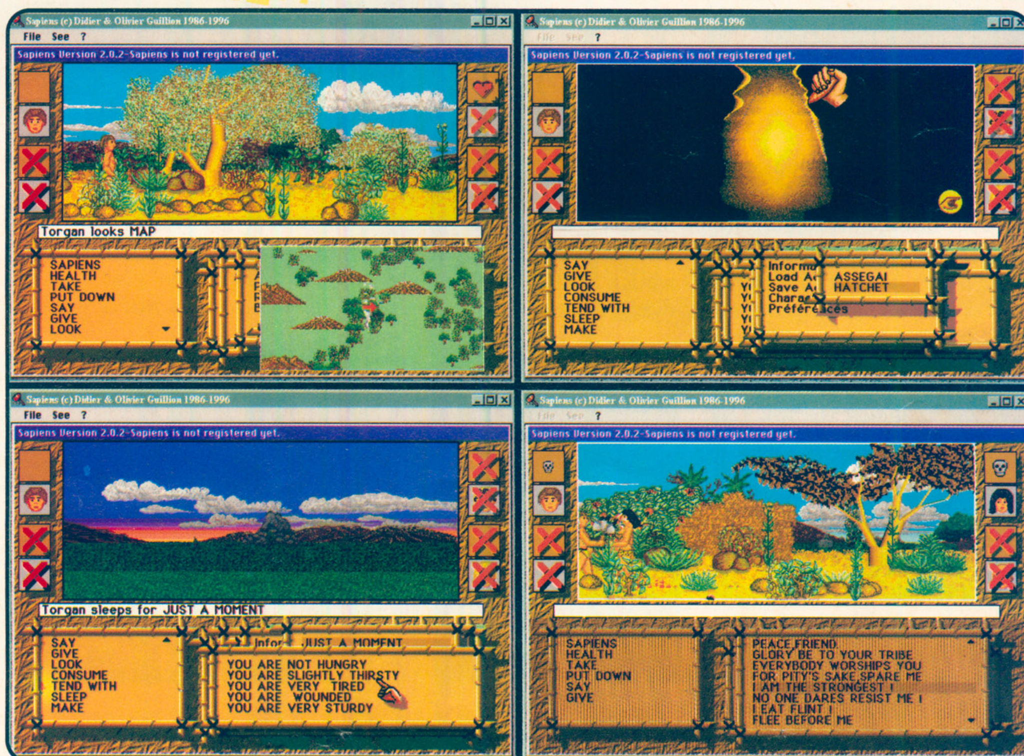
- Sapiens v.2.0 ■ Dider et Oliver GUILLION
- 486DX, 4Mb RAM, WINDOWS 95, mysz ■ cena: 20 $
- kontakt: fttp://ourworld.compuserve.com/homepages/myriad

Bohater naszej gry ma szczęście należeć do bardziej zaawansowanych tworów ewolucji (Sapiens Sapiens). Tak się bowiem składa, że jego starszy brat, Neandertalczyk, nadal żyje. "Nie dość, że ta małpa chodzi jeszcze po ziemi, to na dodatek nigdy nie wiadomo, czy spotkany gagatek nie zechce zjeść świeżego mięsa na śniadanie!" - pomyślał. Coś trzeba z tym zrobić!

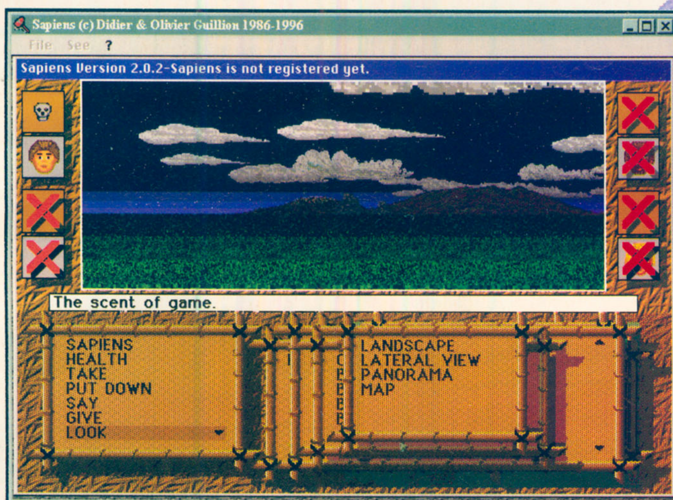
Nasza postać to miły, nieco nieokrzesany facet imieniem Torgan. Razem z nim będziemy przemierzać rozległe równiny, lasy i góry w poszukiwaniu plemienia, gdzie można by siłą albo podstępem zostać przywódcą wspólnoty. Wiąże się to z wieloma przywilejami. Ponieważ Torgan to młody człowiek, szczególnym zainteresowaniem darzy kobiety, które w plemieniu spełniają role podrzędną, ale - jak wiadomo - niezastąpioną. Zdaje się, że to był główny powód jego nierozważnego kroku. Raz opuściwszy plemię, nie ma do niego powrotu, musi teraz sam zadbać o siebie, co w pierwotnym i brutalnym świecie nie jest łatwe. Na szczęście ma do pomocy swoje bóstwo (czyli Ciebie), które bardziej skomplikowane problemy manualne i umysłowe rozwiąże za niego, więc wesoło pogwizdując, zmierza przed siebie.

Gra jest w zasadzie bardzo prostym RPG. Jeżeli ktoś nie miał do tej pory okazji spotkać się z zaawansowanymi programami tego typu albo spotkał się i poległ, Sapiens będzie świetną wprawką i treningiem. Fabuła nie jest szczególnie skomplikowana, mimo wszystko na pewno wciągniecie się i nie prędko pożegnacie z grą. Przede wszystkim prezentacja. Zabawę rozpoczynamy od wyboru wersji językowej (angielski, francuski). Po chwili ujrzymy na specjalnym ekranie wschód słońca. Ta prosta animacja jest preludium Waszych przygód. Zanim przywitacie się ze swoim bohaterem, warto poznać strukturę pulpitu. Jeżeli tego nie zrobicie, bardzo szybko przeniesiecie się do krainy wiecznych łowów (oszczep w brzuchu, maczuga wbita w ciemię lub rozwleczone przez wilki części Twego ciała to tylko kilka sposobów, które mogą zakończyć żywot). Widok w "ekranie" pulpitu to miejsce akcji. Kiedy Torgan będzie szedł, dotychczas dwuwymiarowa plansza zmieni się w przestrzenną. Za pomocą kursora możemy skierować człowieka w którąkolwiek stronę, szybkość również ustalimy odpowiednio manewrując myszką (lub joystickiem). Cztery "okienka" po obu stronach "ekranu" ukazują stan serducha, czyli siłę, jaką dysponujemy (bijące serce - pełna siła, różne rozmiary czaszek symbolizują naszą słabość). Pod ikonką siły jest zawsze facjata zawodnika. Ponieważ w trakcie gry, można dokooptować sobie pomocnika, dlatego są cztery kratki. Przeciwne "okienka" zarezerwowano dla nieprzyjaciół, na szczęście są też tylko cztery, więc maksymalna ilość wrogów jednocześnie to dwie osoby. Jeżeli zwrócicie teraz swoje oczęta nieco poniżej, zauważycie dwa okna tekstowe. To za ich pomocą wykonujemy wszelkie działania w grze. Pierwsze z lewej zawiera główne informacje i komendy, bez których nie obejdziemy się w grze, drugie jest swoistym podkatalogiem, rozwinięciem pierwszego. Nie ma sensu opisywać wszystkich opcji (jak znam naczelnego i tak pokroi mi tekst

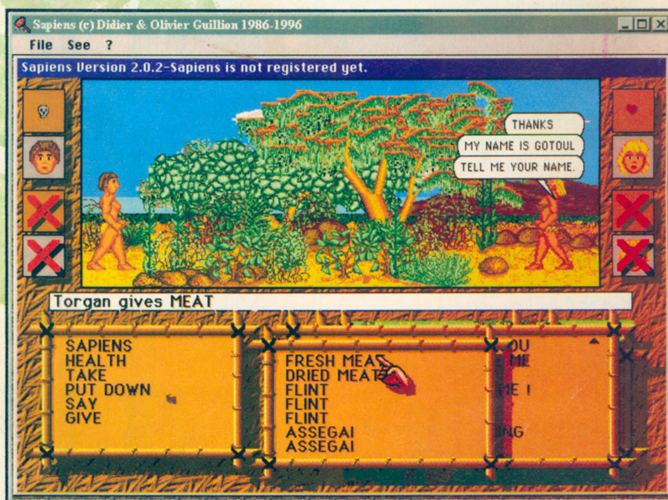




na drobne plasterki), wspomnę jednak o najistotniejszych. Najważniejszy jest, zdaje się, Health. Oprócz wykresu Waszych parametrów (ruchliwość, siła, charyzma, witalność, zdrowie), w drugim oknie zawsze dowiecie się, "co boli" Torgana. Niekiedy będzie zwyczajnie głodny lub spragniony, innym razem - senny. Zdarza się jednak, że poważnie ranny bardzo cierpi. Na wszelkie przypadłości znajdziecie lekarstwo, musicie tylko pracowicie zbierać wszelkie rośliny, owoce, zioła. Aby tego dokonać, należy po znalezieniu się w nowej lokacji (o ile nie ma ludzi), przewinąć kursorem (w formie dłoni) menu w pierwszym oknie. Po podświetleniu Take (weź), w drugim zobaczycie wszystkie możliwe do odnalezienia w lokacji przedmioty, rośliny, itd. Może to być pokrzywa, owoc, cykoria, oset, krzemień, kość (ach, ten smakowity szpik!) i wiele innych. Jeżeli po znalezieniu się w nowej lokacji spod nóg wyskoczy wam zając, czym prędzej wyciągajcie oszczep. To brutalne czasy, zawsze przyda się świeże mięso, skórka i kości (ale pamiętajcie! - oszczep na pewno złamiecie, a nigdy nie wiadomo, czy w następnej krainie...). No właśnie, jeżeli będziecie wędrować, automatycznie zatrzymacie się przy każdej człekokształtnej istocie. Każde spotkanie rozpoczyna się od konwersacji. Od Waszej dyplomacji będzie zależało, czy osobnik rzuci kamiennym nożem, czy zostanie wiernym druhem. Aby sobie pogadać, kliknijcie na Say, w drugim okienku pojawią się sugerowane teksty. Wybór jest spory. Stwierdziłem, że na dwóch ludożerców najlepszy jest tekst: O! Dobre jedzenie!, natomiast zupełnie nie przeraziło ich stwierdzenie: Jem kamienie! Inne stwierdzenie Togana, Bóg do mnie mówi, bardzo zniechęca płeć piękną, natomiast słowa: Masz ryj świni! - (przy okazji, jest to jedna z kilku historycznych nieścisłości) to natychmiastowa wojna. Spotykane postacie są dość urozmaicone. Należy bardzo uważać na fanatyka i psychopatę (pierwotni też mieli swojego bzika) Mad Myenasa. Jest bardzo silny i niebezpieczny, nie da się go przekupić, można go tylko zabić, co nie jest łatwe. Właśnie, jak już wspomniałem, na "trasie" spotkacie również kobiety. Zazwyczaj są to ubrane w przegniłą skórę pokraczne neandertalki, rozmowa z nimi nieodmiennie



kończy się stwierdzeniem "piękności" - Zjem twoje mięso! Niekiedy jednak zjawia się nagle prawdziwy rodzynek. Ciekawa i atrakcyjna kobieta, przepasana skromną opaską biodrową... Być może, jeżeli dacie jej jakiś miły prezent i dobrze pokierujecie rozmową, czekają Was bardzo miłe chwile... Normą jest jednak, że dobra kobieta należy już do kogoś, a ponieważ strach jest najlepszym panem, ciężko będzie cokolwiek wskórać. Pamiętajcie, żeby sprawdzać, czy Torgan dobrze się czuje, kilkakrotnie zdarzyło mi się, że w trakcie rozmowy z jakąś pięknością mój Hero zwyczajnie padł. Myślałem, że to z wrażenia, a okazało się, że umarł z wycieńczenia albo z braku snu. No tak! - nie wystarczy powiedzieć: oczka zmruż! Jeżeli chcecie dać chłopu trochę wytchnienia, znajdźcie w menu opcje Sleep. Zawodnik może zasnąć "na moment", na pół dnia lub przespać cały dzionek. A właśnie - gra rozgrywa się w czasie rzeczywistym, więc nie zdziwcie się, kiedy niebo nagle się zaciągnie i nadejdzie zmierzch, a potem noc. Często również zaskoczy Was burza z piorunami i inne ciekawe atrakcje, jakie serwuje natura. Co prawda chować się nie trzeba, nasz gość to prawdziwy twardziel, jednak gdy deszcz zacina w oczy, można stracić orientację. Bez obaw - ktoś pomyślał i zrobił mapę prehistorycznej krainy. Możecie zawsze się nią wspomóc, wystarczy zajrzeć w Look, czyli patrz. W oknie po prawej ukaże się lista, z której wybierzecie sobie mapę. Zwróćcie uwagę, że znajduje się tam również hasło Panorama. Obejrzycie sobie bardzo dokładnie wszystko dookoła. Inna funkcja - Lateral view - umożliwi zatrzymanie wędrującego Torgana w dowolnym miejscu, a nie tylko wtedy, gdy na drodze stoi jakaś postać. No dobrze, jeżeli już się to zdarzyło i mimo Waszej erudycji, koleś wyraźnie sugeruje, że ma ochotę na mięsko, które na sobie nosisz, trzeba przeciwdziałać, czyli, jak mówi Torgan - rozwalić mu łeb! Standardowo jesteś



wyposażony w dwa oszczepy i mały toporek. Nie starczą na długo! (jeżeli rzucisz oszczep, już więcej go nie użyjesz, po prostu łamie się). Jeżeli tylko znajdziesz Flint (krzemień), wybierz z menu Make (zrób). Bardzo ciekawa opcja! Kursor zamieni się w rękę Torgana dzierżąca wielki krzemień. Musisz teraz bardzo uważnie uderzać w materiał, a może uda się tak obłupać skałę, aby powstał nowy topór (na materiale zaznaczono obrys broni). Uderzasz oczywiście z różną siłą - nie martwcie się, że materiał pękł, moja pierwsza broń powstała dopiero w czwartej próbie. Jednak najciekawsze narzędzia mordu uzyskacie w trakcie walki, jeżeli ją wygracie...

Grafika i animacje są w Sapiens raczej przeciętne, jednak bardzo szybko się o tym zapomina! Pomysł jest dobry, a zabawę naprawdę ciężko przerwać. Na pewno nie jest to gra szczególnie wyrafinowana, jednak ma świetną grywalność i to właśnie jest jej podstawowy atut. Dźwięki i muzyka nie oszałamiają, jednak nie doprowadzają również do obłędu monotonnością - są na zadowalającym poziomie. Jedynym dość poważnym mankamentem było dla mnie złe rozwiązanie prowadzenia bohatera. W trakcie walki minimalny ruch myszką i Torgan już stoi tyłem do gościa z maczugą. Jaki powodowało to efekt - łatwo się domyślić. Mała podpowiedź: w trakcie walki można uniknąć ciosu oszczepem lub maczugą. Wystarczy tylko "kucnąć" i walić zawodnika po kolanach. Jest to małe niedociągnięcie w grze. Nie powinno być tak, aby seria w golenie zabijała każdego gościa. Mimo wszystko, warto zagrać w Sapiens, bo ten program to po prostu kawał dobrej roboty.

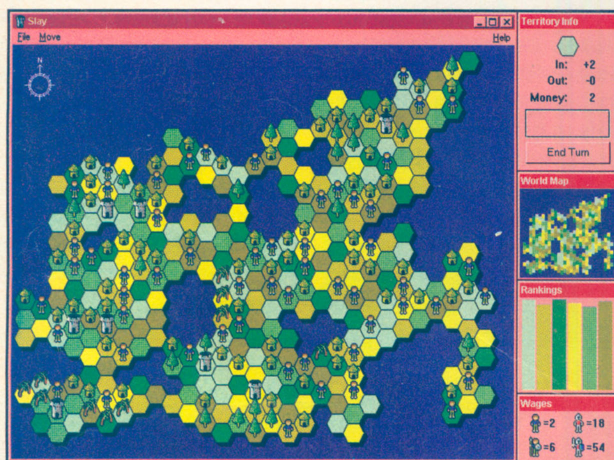
AtusitO GorO

Zdobywca

W numerze 1/97 miałem okazję opisywać program pt. Rats! Miał on to do siebie, że spośród wielu gier pod popularne okienka, wyróżniał się doskonałym w swej prostocie pomysłem i wyśmienitą wręcz grywalnością. Wyraźnie widać, że autor tego programu dosyć często miewa przebłyski geniuszu twórczego, gdyż znowu zabłysnął bardzo dobrą, moim skromnym zdaniem, jeszcze lepszą produkcją, niż wspomniane Szczurki! Zresztą sami oceńcie.

- Slay ■ Sean O'Connor
- 486DX, VGA, Windows ■ cena: 200 Duńskich Koron
- kontakt: http://www.cityscape.co.uk/users/gx/96/

Ogólnie mówiąc, jest to coś w rodzaju bardzo uproszczonej strategii. Nie ma tutaj zbyt wymyślnych zasad, tysięcy opcji i tego całego zamieszania, które często bywa elementem odstraszającym potencjalnych graczy od tego typu gier. Po krótkiej lekturze instrukcji, możemy bez problemu zasiąść do rozgrywki, ale ostrzegam, że ta wciąga jak sto diabłów, chociaż na to nie wygląda.



Dobrze zatem, jeśli zdecydowaliście się zaryzykować - zacznijmy od początku. Zadanie gracza jest klasyczne - zdobyć teren. Wyspa, na której odbywa się rozgrywka, podzielona jest na pola, które zależnie od tego, do kogo należą, oznaczone są odpowiednim kolorem. Każdy z graczy, których może być maksymalnie sześciu (człowiek lub komputer), posiada po kilka państewek. Na każdym z nich znajduje się CHATKA, która jest jednocześnie stolicą i punktem werbunkowym dla nowych duszyczek. Gdy na budynku pojawia się flaga, oznacza to, że w chatce nam przybyło i trzeba coś z tym zrobić. W takim wypadku klikamy na pole z chatką, a następnie na postać lub wieżę, znajdującą się po prawej stronie ekranu. Gdy pobierzemy już z magazynu wybraną jednostkę, stawiamy ją na jednym z naszych pól, ale tylko w państewku, z którego ona pochodzi. W przypadku, gdy w danym państwie mamy już jakieś postacie, nową możemy postawić na przyległym polu przeciwnika, jeśli oczywiście nie jesteśmy zablokowani - patrz dalej. W naszej chatce pojawia się tylko CHŁOP, czyli najniższa postać w czterostopniowej hierarchii. Czasami zdarza się (na bogatszych terenach - czyli tych posiadających większą ilość pól), że w chatce jest jednocześnie kilku chłopów i WIEŻA, do wyboru. W początkowej fazie gry zdecydowanie doradzam wybór tego drugiego, dopiero później, gdy nasze imperium nieco się rozrośnie, należy powielać wojsko. Wieża broni przed atakiem wszystkie pola, z którymi sąsiaduje, dlatego warto ją umieścić w pobliżu chatki lub w innych ważnych strategicznie miejscach (np. na granicy z wyjątkowo silnym wrogiem). Tak chatka, jak i wieża, mogą zostać zepchnięte lub zniszczoną przez napierającego wroga, aby jednak taka sytuacja nastąpiła, musi zostać spełnionych kilka warunków. Po pierwsze wieżę może zniszczyć tylko rycerz lub baron i to tylko wtedy, gdy nie znajdują się przy niej przeważające siły przeciwnika. To ostatnie dotyczy nie tylko wież, ale także chatek i zajmowanych pól. Właśnie dlatego należy dbać o rozwój swojego wojska (patrz tabela), ale jednocześnie trzeba bardzo uważać, gdyż jego nadmiar może się skończyć dla nas tragicznie. Gdy zabraknie funduszy na utrzymanie wojska na danym terenie (choćby zabrakło tylko jednego punktu!) - wszyscy zginą, bez wyjątków. Każdy rodzaj postaci posiada dwa współczynniki - koszt, jaki za nią ponosimy w każdej turze oraz siła, czyli wspomniana już hierarchia. Nasza

Tabelka 1:	koszt	siła
- CHŁOP	2	1
WŁÓCZNIK -	6	2
- RYCERZ	18	3
BARON -	54	4

Tabelka 2:

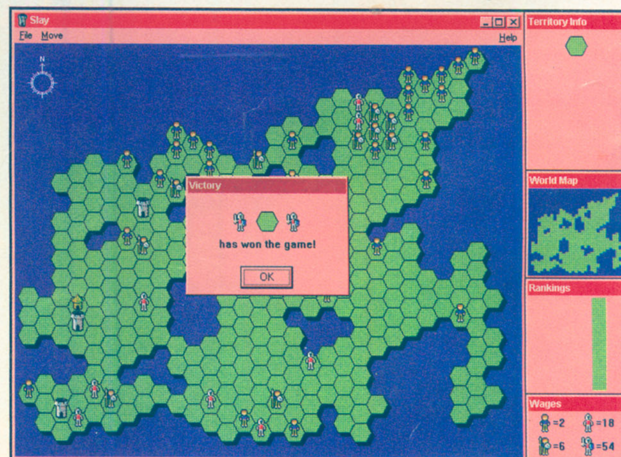
sosna - wyrasta na polu, które graniczy z co najmniej dwoma innymi sosnami

palma - wyrasta na obrzeżu państwa, na polu graniczącym z inną palmą

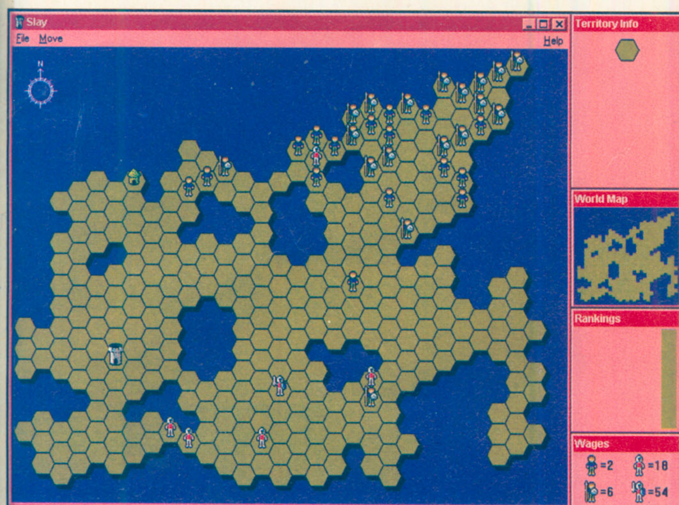
Chatka Puchatka

Wieża

Uwaga: Jeśli nie zajmiemy pola z mogiłą (krzyż - powstaje po uśmierconej postaci), tam także wyrośnie drzewo. Drzewo automatycznie wyrasta również na polu po zniszczonej chatce.



wydolność finansowa zależy od ilości posiadanych pól, każde pole to jedna jednostka pieniężna.



Pola, na których stoją chatki i wieże, również przynoszą dochód (uwaga: wieża ma zerowy koszt utrzymania!). Dochodu natomiast nie przynoszą pola zajęte przez DRZEWA (patrz tabela), dlatego należy je bezwzględnie wycinać (wiem, wiem - ekologia, ale ten jeden raz możecie sobie odpuścić). Dochód, wydatki i uzbieraną sumę pieniędzy w każdym z państewek mamy okazję obserwować na bieżąco w okienku informacyjnym, znajdującym się w panelu po prawej stronie ekranu. Radzę tam zerkać dosyć często, szczególnie, gdy nasze wojska przybiorą na liczebności. Poszczególne państewka można łączyć i rozdzielać. Gdy doprowadzimy do połączenia dwóch krain, jedna z chatek znika (ta, która należy do państwa przyłączonego), gdy natomiast siły wroga rozdzielą nasze państwo, wzbogacamy się o jedną chatkę. Niestety wbrew pozorom nie jest to wcale korzystne, gdyż odcięte wojsko może umrzeć z głodu. Na pocieszenie mogę dodać, że jest to broń obosieczna. Bardzo przydatna podczas rozgrywki jest mapa, gdzie czerwonymi punktami oznaczone są wszystkie nasze jednostki gotowe do wykonania ruchu. Niestety poruszenie się nie zawsze bywa możliwe, ponieważ, jak już wspomniałem, nasze postacie mogą być zablokowane przez siły wroga. Postacie, które posiadają jeszcze możliwość wykonania ruchu, poruszają się (kicają che che) - przestają natomiast, gdy staniemy na polu z drzewem (także na naszym terenie) lub na terytorium przeciwnika. Nie można stanąć swoim człowieczkiem na polu z rodzimą chatką lub wieżą, natomiast bez problemu można poruszać się po własnych, "czystych" polach. To chyba by było na tyle - zabawa jest naprawdę wyśmienita, jeśli uważacie, że zasady są skomplikowane - zagrajcie, a po kilku minutach zmienicie zdanie. Miłej zabawy.

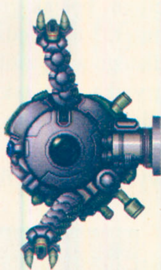
Ciasteczkowy Potwór

Tabelka 3:

Postacie wyższych hierarchii otrzymujemy łącząc postacie z niższych hierarchii. Połączenie powstaje w wyniku postawienia postaci na polu, na którym już znajduje się jakaś (nasza) postać. Oto przykłady kombinacji:



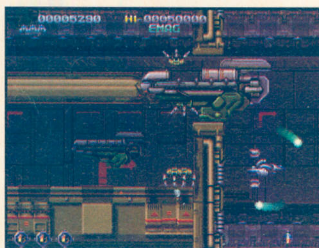
Destruktor nadlatuje



W styczniowym numerze PCS (1/97) na rozkładówce znalazła się świetna strzelanka STARGUNNERS z kuźni znanego potentata Apogee. Bardzo podobną produkcją, identyczną w klimacie i równie grywalną jest Side Line...

- Side Line ■ Electronic Music and Graphic Inc.
- 386, 486 DX-33, 4Mb RAM , DOS ■ cena: kontakt
- kontakt: Service.bbs@csie.nctu.edu.tw

Strzelanki kosmiczne liczymy na kopy. Jak manna z nieba spadają na nas dziesiątki fotonowych szturmowców, toniemy w tysiącach słabowitych projektów, nad którymi ktoś zapomniał popracować. Na szczęście można wyłowić spośród galaktycznego śmiecia kilka konkretnych propozycji, które rzeczywiście dadzą szczyptę emocji i międzygwiezdnej przygody. Są gry, po których zimny bezmiar kosmosu będzie dla nas kołyską, gdzie z przyjemnością się utulamy. Nikt nie powie tego głośno, ale my wiemy, że należymy do wąskiej grupy, do kasty kosmicznych wojowników, gladiatorów przyszłości. Ogorzałych wśród zimnych karłów i supernowych! Skoro morale i hart ducha mamy na poziomie, musimy potrenować. Zanim wyruszymy w prawdziwy kosmiczny bój, podniesiemy swoje kwalifikacje w korespondencyjnym kursie "Pilot [kl0] i Strzelec Myśliwca 2-stopnia Megatron 1". Dobra szkoła, którą założył jeszcze słynny kapitan Pirx, na pewno zrobi z Ciebie prawdziwego asa. Zaczynajmy! Kosmiczny ścigacz, którym dysponujesz, to niewielka i słabo uzbrojona jednostka. Tylko od Twojej odwagi i inwencji będzie zależało, czy rozbudujesz uzbrojenie myśliwca. Do pokonania bardzo trudny i przebiegły przeciwnik. Olbrzymia ilość różnorodnych jednostek, niezwykle jadowitych i niebezpiecznych



maszyn to nic w porównaniu z superwrogiem, z którym musisz zmierzyć się na koniec każdej symulacji kosmicznych wojen (jest to wyjątkowo silnie opancerzony i doskonale uzbrojony megastatek). Czeka na Ciebie wiele różnorodnych plansz, mnóstwo obcych, ale też i olbrzymia ilość broni (zawsze uważaj na migające, okrągłe "koguty"). Dostaniesz ciężkie blastery, implo-lasery, osłony, śmiercionośne dyski, bomby i wiele, wiele innych. Twój trening podzielono na trzy stopnie trudności (sam zadecyduj), działania rozgrywają się również w trzech możliwych szybkościach. Jeżeli wolisz działać w oddziale, zagraj z przyjacielem. Odpowiedniej, zadowalającej grafice i animacjom towarzyszą dźwięki rozdzieranego metalu, głuche plaśnięcia laserowych strzał o Twój pancerz, dudniący, głuchy odgłos, gdy zrzucisz na nieprzyjaciół bombę i wiele innych ciekawych i sugestywnych dźwięków.

Jeżeli chcesz zostać zawodowcem, jeżeli wierzysz, że kosmos wzywa Cię, nie czekaj! Przygotuj się do prawdziwej misji z Side Line!

Andżinsan

Wąż z małym platfusem



Pewnego deszczowego dnia do rąk naszego bohatera dociera pewien tajemniczy list. W liście tym zawarta była ostatnia wola jego ojca, która okazała się mieć decydujący wpływ na dalsze losy bohatera. Dalej wydarzenia potoczyły się w piorunującym tempie, wraz z Drakiem lądujemy gdzieś w centralnej części Afryki, w miejscu w którym rzekomo ukryty jest tajemniczy skarb.

■ Drake Snake and the secret Crypt ■ Ralph Wiedemann
■ 386DX, VGA, DOS ■ cena: patrz kontakt
■ kontakt: tel. 07251 - 12951

Nie ma co ukrywać, ląd jest bardzo nieprzyjazny, wokół wszystko chce nas zeżreć, ugryźć lub przynajmniej pobić. Śmierć może nam zadać absolutnie wszystko: roślina, podłoże, pajączek w goglach, skorupiak komandos, a nawet powietrze (che che, to ostatnie mamy i u nas). Nasz heros rzecz jasna bezbronny nie jest, co prawda jego spluwa nie przypomina armaty rodem z krainy dooma, ale za to na plecach Drak ma silnik odrzutowy. Szaleniec. W każdym razie żywy szaleniec, ponieważ przy pomocy tego futurystycznego odkurzacza, można uciec przed wieloma brzydkimi osobnikami, czyhającymi tylko na nasz błąd. Nam nie pozostaje nic innego, jak biegać, strzelać, latać, podskakiwać i stawiać bomby, bo i takie udogodnienie mamy na składzie (klawisz B). Tak to w sumie wygląda w dużym uproszczeniu i to na wszystkich 13-stu levelach (bo tyle właśnie ich jest). Program ogólnie mówiąc, posiada dosyć kiepską grafikę i należy raczej do tych gier, które czasy swojej



świetności mają już dawno za sobą. No chyba, że ktoś gustuje w tego właśnie rodzaju rozrywce i choruje na dewiację, objawiającą się bezinteresowną sympatią do starych (ale jarych?) produkcji, przeznaczonych na procesory 286. No chyba, że przyczyną tej tajemniczej choroby jest posiadany sprzęt (made in 19-sty wiek), w takim razie przepraszam i tak czy owak, zapraszam. Miłej zabawy ... chociażby przy usuwaniu programu z dysku twardego.

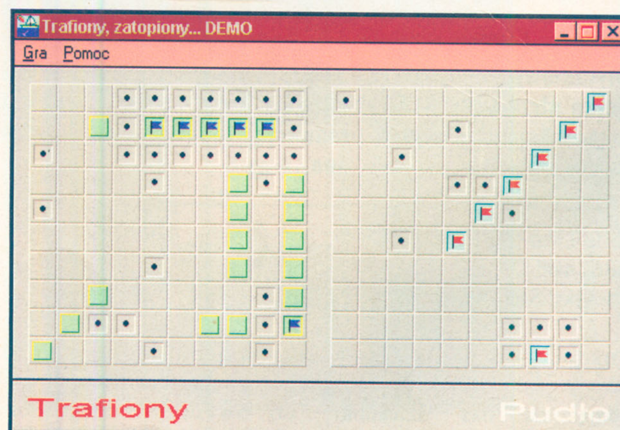
Mr Jedi

Trafiony zatopiony

Statki - któż z nas nie zagrywał się nimi podczas nudnych lekcji, no któż?! Chyba tylko wzorowa uczennica z zadartym noskiem, siedząca w pierwszej ławce. Teraz mamy okazję oddać się tej klasycznej już zabawie w domu lub pracy, w tym drugim przypadku nie musicie mieć skrupułów, szef z pewnością wpadł na ten sam pomysł. Na co więc czekacie - zatopcie jego łajbę!

■ Statki ■ Marcin Chumieja
■ 386, VGA, Windows ■ cena: 15 zł
■ kontakt: tel: (0 - 198) 31 - 79

Tylko spokojnie, żartowałem - szefowi lepiej odpuścić, ale za to komputer można sprać do nieprzytomności - albo jeszcze gorzej, ale ostrożnie, żeby się przypadkiem nie powiesił z rozpaczy. No dobrze, przejdźmy do konkretów - już klasycznie grę rozpoczynamy od ustawienia statków na polu, wcześniej możemy zmienić ich kształt (poziom, pion, skos) albo też całkowicie sobie odpuścić, gdyż pod paluchami mamy opcję automatycznego rozstawiania jednostek. Oczywiście nie musimy z niej korzystać, ale po co przegrzewać sobie szare komórki, lepiej zachować siły na potem. Ja w każdym razie sobie odpuściłem, bo jak znam swój komputer, to będzie podglądał, dlatego wolę zrobić to sam. Rozgrywka jest tak klasyczna, że odpuszczę sobie jej opisywanie. Dodam tylko, że majtek Zygfryd wystosował oficjalny protest winna wyglądać klasyczna "gierka" pod Windows - prosta i zabawna. Gra się całkiem miło, wiadomo - przyzwyczajenie to nasza druga natura, a zabawa w statki jest tak naturalnie przyjemna, że bosman ... che che, zresztą



przeciw ostrzeliwaniu śrutem jego papugi iluzjonistki. Programik prezentuje się nienajgorzej, ale moim zdaniem jest zbyt prosty. Przydałyby się jakieś animacje lub efekty dźwiękowe, całość jest zbyt "sterylna", choć z drugiej strony, tak właśnie po- co Wam będę mówił. Kiedyś wystarczył długopis i kartka papieru, w takim razie teraz powinien wystarczyć komputer i Windows. Ładuj! Ognia! Nie zwlekajcie, dobre, bo nasze.

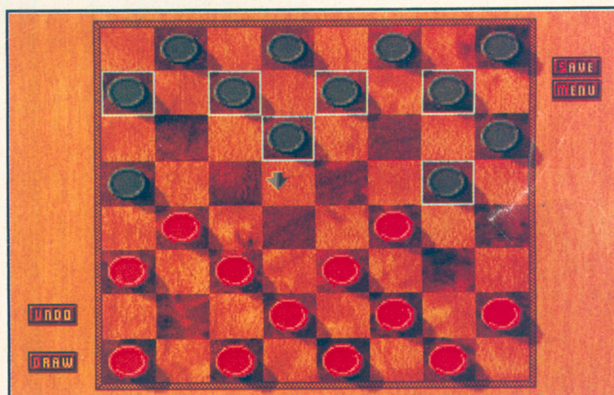
Mr Jedi

Warcaby klasyczne

Czy ktoś ma ochotę na partyjkę warcabów? Tak w przerwie między doomem a strategią. Co prawda nie znajdziecie tutaj stosów trupów, latających pocisków, krzyków w agonii i eksplodujących czołgów, ale za to będziecie mogli ograć do samych slipek swojego kolegę. Zresztą agonię też da się załatwić, bo kto wie, co zrobi kolega, gdy nie damy mu żadnych szans na zwycięstwo?

- Argo Checkers ■ Jason Blochowiak
- 286, VGA, DOS ■ cena: 15$ + 4$
- kontakt: Software Creation, 26 Harris St. Clinton. 01510 USA

Zasady gry są bardzo proste, zna je chyba każdy, a na wypadek, gdyby nie znał - przypomnę. Możemy się poruszać tylko po skosie i tylko o jedno pole, wyłącznie do przodu. Wyjątek tutaj stanowi zbijanie pionka przeciwnika - możemy to zrobić także do tyłu, lecz również wyłącznie po skosie (pionek przeciwnika należy przeskoczyć). Zbijanie pionków jest czynnością przymusową, podczas jednej tury ruchu można zbić więcej niż jeden pionek, pod warunkiem, że użyjemy do tego tylko jednego swojego pionka. Gdy uda nam się dotrzeć swoim pionkiem do ostatniego rzędu pól przeciwnika, nasz pionek staje się damką, którą teraz możemy do-



wolnie poruszać się po całej planszy, we wszystkich kierunkach, pokonując jednorazowo dowolną ilość pól. Ruch może odbyć się tylko po linii prostej, no chyba, że zostaniemy zmuszeni do zbicia pionka przeciwnika po linii krzywej. To chyba tyle, jeśli chodzi o podstawowe zasady. Co można natomiast powiedzieć o samym programie? Niewiele, poza tym, że posiada taką sobie grafikę, niezbyt wyszukane efekty dźwiękowe i pozwala na chwilę relaksu, oczywiście pod warunkiem, że grający lubi tego



typu rozrywki. Jeśli nie lubi, to proponuję użyć bomby - rozrywka gwarantowana.

Mr Jedi

Trójwymiarowa piłka

Wydawałoby się, że w dziedzinie komputerowej piłki nożnej, nic nowego już wymyślić się nie da. Ci, którzy tak właśnie uważają, powinni zagrać w grę, którą tu przedstawię, a przekonają się, że można grać w piłkę nożną, nie używając nóg. Brzmi dziwnie? I bardzo dobrze, bo jest dziwne, lecz jednocześnie jest na tyle normalne, że da się grać.

- 3D BallBlaster ■ Ken Rogoway
- 386, DOS, 2MB RAM, SB ■ cena: 27 $
- kontakt: tel. (707) 451 - 9653

Zadanie oczywiście jest klasyczne - strzelić bramkę. W tym wypadku chodzi o pięć bramek, które musimy wpakować przeciwnikowi. Na dodatek jesteśmy ograniczeni czasem. Boisko, na którym odbywa się rozgrywka, może mieć najróżniejsze kształty oraz dodatki ułatwiające bądź utrudniające grę - zależy, z której strony na to patrzeć. Na polu walki spotkamy się nie tylko ze swoim przeciwnikiem (a raczej jego pojazdem), ale również z murami, polami siłowymi, minami i wieloma innymi





dodatkami. Niektóre z nich będą pojawiały się standardowo na arenie, innymi natomiast będziemy 'częstowani' przez przeciwnika. W takich sytuacjach należy zastosować się do reguł dobrego wychowania i odpłacić pięknym za nadobne. Skąd natomiast brać te wszystkie niespodzianki? To bardzo proste, wystarczy wygrać mecz (che che - bramka jest ruchoma), a następnie wjechać w drzwi z napisem "sklep" (SHOP) i dokonać zakupów płacąc pieniędzmi z wygranej. Nabyć tam możemy bardzo wiele przydatnych gadżetów, między innymi: pole przyciągające piłkę, pole wyrzucające piłkę z większą siłą, pole ochronne dla pojazdu, silnik rakietowy itp. Jeśli natomiast przegramy, to nasz przeciwnik obrośnie w siłę. A zatem do boju! Przed nami pięćdziesiąt leveli, w tym aż dwadzieścia z przeznaczeniem do gry w sieci dla dwóch osób - wyśmienicie. Niestety tym ostatnim epitetem nie mogę obdarzyć grafiki, która jest... najwyżej taka sobie. O niebo lepszy jest natomiast dźwięk, tyle, że akurat niewiele to zmienia, ale zagrać można. No chyba, że nie można.

Mr Jedi

W objęciach szaleństwa

Czy grałeś kiedyś w przygodówkę, gdzie totalne szaleństwo toczy wzburzone wiry wokół Twej osoby. Gdzie nie wiadomo, co jest realne, a co należy do złowrogiej wizji. Myślę, że nie! Niewiarygodny, przerażający świat w stylu Wyspy Małp i Indiana Jones czeka na Ciebie!

■ Escape From Delirium ■ IRTUAL X-PERiENCE Software
■ 486 4Mb RAM, MS-DOS, VGA, SB, mysz ■ cena: 19,90 DM
■ kontakt: http://rphc1.physik.uni-regensburg.de/~kow08197

Tymi słowami autorzy gry Escape from Delirium zachęcają do zapoznania się ze swoim produktem. Serce mi zadrżało, wieczorem nie mogłem zasnąć, wdziałem Franka Krugera i trzy razy powiedziałem do lustra Candy Man! Kiedy byłem już



odpowiednio przygotowany, a świeże pentagramy na ścianach jeszcze pachniały krwią koguta, powiedziałem sobie - nadchodzę! Po uruchomieniu komputera i zainstalowaniu gry ujrzałem



preludium przygody, czyli animację, gdzie poznajemy bohatera, z którym przyjdzie kroczyć w niepewną przyszłość. Muszę się przyznać, że zamiast szczękać zębami, raczej nieźle się ubawiłem. W zamyśle autorów obraz jegomościa, który nieszczęśliwie spada z liny i pogrążą się w nieznanych katakumbach, miał być co najmniej niepokojący. Jednak to nie to! Przeciętnie wykonane animacje (przede wszystkim strasznie zapikselowane) nie potrafiły oddać grozy sytuacji, a widok Paula Cola (naszego zawodnika), który rozpłaszczył





się na betonowej posadzce raczej nikogo nie wzruszy! Jednak zanim przygotuję kukiełkę i zacznę wbijać w nią igły, powiem coś o scenariuszu przygód. Podczas robót drogowych odkryto stary i opuszczony tunel kolejowy. W ciemny otwór zostaje spuszczony człowiek, którego losy leżą w naszych rękach. Nazywa się Paul Cole. Lina się urywa, a zarazem klientowi urywa się film. Kiedy ocknie się, będzie zupełnie sam. Nasze pierwsze zdanie będzie polegało na skompletowaniu przedmiotów, które można znaleźć na starej stacji i wydostaniu się z pułapki. Dopowiem, że należy zebrać trzy przedmioty (hak, lina, bloczek) i wykorzystać je przy nie otynkowanym murze. Paul trafia przypadkiem do pokoju kontroli (znajdującego się w miejskim muzeum), gdzie naprzeciw kilku monitorów leży zabity brutalnie człowiek. Jeżeli uda się Wam, ujrzycie jeszcze na jednym z ekranów twarz mordercy (i, jak się później okaże, złodzieja). W tym momencie nadchodzi pomoc i Paul wydostaje się z potrzasku. Dalej historia



robi się coraz bardziej nieprawdopodobna, a przygody Paula okrasza znacznie więcej trupów. Jeżeli będziecie mieli tyle szczęścia i dotrzecie do wesołego miasteczka, eskalacja morderstw nabierze nieprawdopodobnych wręcz rozmiarów. Wydaje się, że nazwa gry świetnie oddaje jej klimat, sześćdziesiąt lokacji zaprowadzi Was na skraj rozstrojenia nerwowego. W trakcie zabawy na pewno często się uśmiejecie, niekiedy zezłościcie, innym razem odniesiecie wrażenie, że właśnie wysiadł monitor. To nie żart, ostrzegam przed regulacją odbiorników w wesołym miasteczku (wesoło to czułyby się w nim tylko zombie). Jeżeli wejdziecie do jednego z pokoi, gdzie z podłogi "wyrastają" pokrwawione ręce, monitor zamieni się w lampę stroboskopową i już możecie zapraszać przyjaciół na dyskotekę. Mimo zwariowanych scenerii gra się całkiem dobrze, a nietypowy klimat, będący połączeniem horroru z kryminałem, jest na pewno atrakcyjny. Dość tych ogólników, czas na szczegóły. Jeżeli znajdziecie się "na planie", zwróćcie





uwagę na pasek menu. Za pomocą symbolicznego oka dowiecie się, co to za przedmiot... Wystarczy kliknąć na gałkę, zaraz potem na



przykładowy obiekt, a Paul powie, co widzi. Muszę przyznać, że w tym wypadku autorzy zdrowo przyłożyli się do swego dzieła. Teksty są ciekawe i błyskotliwe, zazwyczaj jest to swoisty "wisielczy humor". Za pomocą dłoni będziecie mogli brać, zostawiać lub przesuwać przedmioty. Szczęka umożliwi rozmowę. Bardzo często zdarza się, że należy porozmawiać z jakimś jegomościem, stworem lub niewiastą. W trakcie dialogu na ekranie pojawi się lista z możliwymi sekwencjami. Twoje zadanie będzie polegało na wyborze właściwej. Co ciekawe, nawet zły wybór doprowadzi do właściwej, przewidzianej w scenariuszu reakcji. W razie błędnej odpowiedzi, nasz rozmówca najwyżej wyklnie głupotę swego adwersarza, lecz nie spowoduje to



dalszych konsekwencji. W końcu wybierzemy właściwy wariant. Dłoń dzierżąca francuski klucz umożliwi wykorzystanie przedmiotów, które udało się zebrać. Należy najpierw kliknąć na klucz, a zaraz potem na jeden z fantów, które widać po prawej stronie.

Hak z pierwszej lokacji wyjmijcie przy murze i kliknijcie na ścianę. Paul na pewno będzie zadowolony, że wbił go tak głęboko... Niektóre znalezione przedmioty można połączyć. Dla przykładu: gumę należy położyć (za pomocą "francuza") na wyciągniętym z dżungli kiju. Uzyskacie świetną procę, którą z kolei zabijecie ptaka... jeżeli



w ogóle znajdziecie amunicję. Ponieważ lokacje są urozmaicone i dość skomplikowane, niekiedy bardzo ciężko odnaleźć jakiś niezbędny przedmiot. Zawsze możecie jednak uruchomić lornetkę. Wystarczy tylko nacisnąć prawy przycisk myszy na menu z przedmiotami, a ujrzycie kilkukrotnie powiększony obraz fragmentu planszy. Tutaj ujawnia się największa wada gry. Mimo moich usilnych starań, nie udało się odpalić E.F.D. w trybie



podwyższonej rozdzielczości. Jeżeli uruchomicie lornetkę w VGA, ujrzycie co najwyżej obraz, jaki spotykamy podczas wywiadów w telewizji z osobą, która nie chce pokazać swojej twarzy. Przygody naszego bohatera, wędrówkę po wielu lokacjach urozmaicają od czasu do czasu ciekawe animacje. Zazwyczaj możecie na nie liczyć w kulminacyjnych, przełomowych momentach. Mimo, że

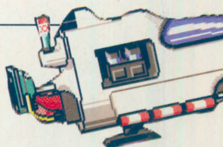


grafika i animacje w grze nie są najwyższego lotu, zapomina się o tym w trakcie zabawy. Być może jestem trochę za bardzo wymagający, naoglądałem się Tomb Raiderów i grymaszę. Najważniejsze, że gra się całkiem dobrze. Co prawda scenariusz jest maksymalnie pokręcony, ale dzięki temu możemy w trakcie przygód odwiedzić wesołe miasteczko umarlaków, jak również tajemnicze miasto. Zagubić się w dżungli, przeżyć katastrofę lotniczą i porwanie samolotu przez fanatycznego Irakijczyka. Słowem - moc przygód, które nieprędko przebrniecie, można wpaść w Delirium. Niektóre lokacje są nieco psychotyczne, ale dodaje to zabawie niepowtarzalnego smaczku, którego nie spotkałem nigdzie indziej. Każdy świat oczaruje nas specyficznymi i niepowtarzalnymi dźwiękami. Oprawa muzyczna jest raczej mocną stroną programu i świetnie oddaje dziwny klimat gry. Mogę bez obaw polecić "Escape..." Wątpię, aby udało się Wam uciec przed Delirium!

AtusitO GorO

Zielone nianki

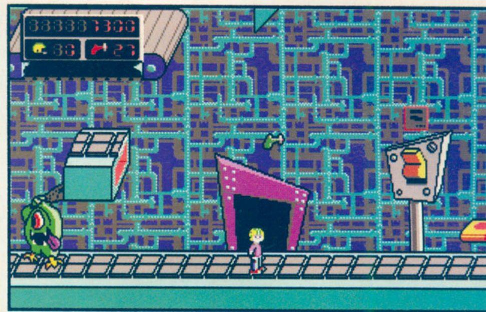
Czy wiecie, że zanim chłopaki z Id Software weszli na rynek z klasycznym Wolfsteinem 3D, przebojowym Doomem i zabójczym Quakiem, popełnili kilka innych programów? Co prawda nie były one tak intrygujące, jak ich prześwietni następcy, lecz już w tych wczesnych produkcjach dawało się dostrzec szczyptę oryginalności.



■ Aliens Ate My Baby Sitter ■ Id Software
■ 386, DOS, EGA ■ cena: 34.95 $
■ kontakt: tel. (214) 278 - 5655

Gra jest trzecią częścią platformówki, traktującej o przygodach niejakiego Komandora Keena. Przygoda zaczyna się trochę dziwnie, gdyż nianka naszego głównego bohatera została porwana przez obcych z zamiarami czysto kulinarnymi. Sprawa jest bardzo poważna, ponieważ lada chwila wrócą rodzice - i jak będzie wyglądało, gdy oznajmisz im, że teraz Twoimi niańkami są Obcy? Czasu jest niewiele, trzeba zatem wyruszyć czym prędzej. Całość wygląda jak klasyczna platformówka, wyjątkiem są sekwencje poruszania się między poszczególnymi etapami - w tym wypadku mamy do czynienia z czymś w rodzaju gry przygodowej. Istnieje możliwość wyboru kolejności pokonywania etapów, chociaż niekiedy, aby pokonać jeden, trzeba najpierw zaliczyć inny. Nasz bohater jest uzbrojony. Ale... Swoją bronią palną może co najwyżej palnąć obcemu w łeb i przyprawić go o ból głowy, jednak ku zaskoczeniu to wystarczy, żeby delikwent siedział cicho. Oczywiście ilość amunicji jest ograniczona, dlatego należy strzelać mało, celnie i zbierać magazynki.





Kolekcjonować trzeba również wiele innych rzeczy, co akurat jest oczywiste, więc nie będę się nad tym rozwodził. Trochę inaczej sprawa ma się z etapami, po których przyjdzie nam skakać, gdyż chodzić raczej nie sposób - a dlaczego tak jest? Dlatego, że wokół biega pełno obcych, a jeśli chcemy do czegoś dojść, musimy piąć się w górę. Do tego celu używamy albo swoich nóżek, albo przyrządu do skakania. W tym pierwszym przypadku skoczność jest dobra, lecz niestety nie nadzwyczajna, w tym drugim natomiast skaczemy niczym mistrzowie świata, lecz trzeba uważać, gdyż gra w tym momencie nabiera dosyć szybkiego tempa, a wróg nie śpi. Cóż jeszcze można dodać - zarówno grafika jak i dźwięk na nikim już dzisiaj dobrego wrażenia nie zrobią, a raczej wręcz przeciwnie - takie czasy. Mimo to warto znać trochę historii swoich idoli, che che Doom forever.

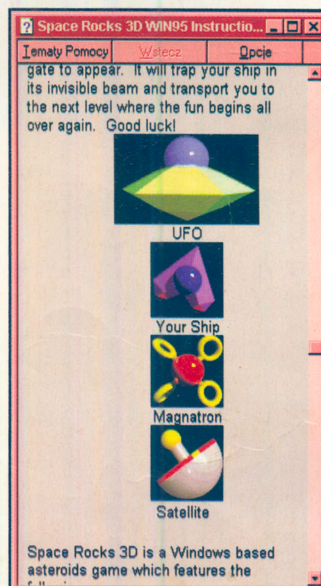
Mr Jedi

Asteroidy!

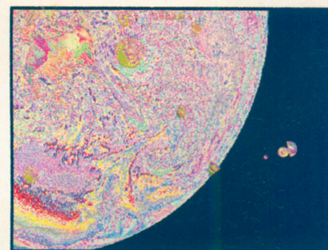
Czy pamiętacie z salonów gier taką gierkę, która polegała na poruszaniu się po ekranie małym pojazdem i strzelaniu do nadlatujących ze wszystkich stron asteroidów? Jeśli tak, to zapoznajcie się z jedną z jej nowszych wersji, które ostatnio pojawiają się na rynku, niczym grzyby po deszczu. Jeśli natomiast nie znacie tej zabawy... czas najwyższy nadrobić zaległości.

■ Space Rocks 3D ■ Elpin Systems
■ 386, VGA ■ cena: 19 $
■ kontakt: tel. (001) 800-723-9038

W porównaniu z pierwowzorem, zasady praktycznie prawie wcale nie uległy zmianie. Zmieniła się natomiast strona wizualna i dźwiękowa, co niewątpliwie pozytywnie wpływa na grywalność, aczkolwiek nie wnosi nic nowego i dodatek do tytułu terminu "3D" wydaje mi się cokolwiek przesadzony. No, ale to oczywiście nie umniejsza faktu, że mamy do czynienia z klasyką, w którą warto zagrać, choćby tylko przez chwilę. Zasady są bardzo proste - zniszczyć wszystkie przeszkody, które pojawią się na ekranie. Do dyspozycji mamy działko i osłonę. To pierwsze może mieć różną siłę rażenia, wszystko zależy od tego, jak wiele uda się nam zebrać podczas walki "ulepszaczy", to drugie natomiast bez przerwy mamy pod ręką, tyle że w ograniczonej ilości. Naszym celem przede wszystkim są wspomniane asteroidy, które po trafieniu rozpadają się na mniejsze kawałki, te z kolei na jeszcze mniejsze i tak aż do zniknięcia. Oprócz asteroidów, na ekranie pojawią się także latające talerze z zielonymi zapaleńcami na pokładzie, któ-



rych bardzo podnieca myśl, że mogą nam zrobić kuku. I nader często to właśnie robią. Niestety jeszcze gorsze są satelity, które co prawda nie mają pilotów na swoich pokładach, ale za to program nimi sterujący nic innego nie robi, tylko wali ile wlezie w naszym kierunku. Jedynym wyjściem w obu przypadkach jest ratowanie tyłka poprzez zejście z linii strzału, następnie osłona w ruch i ognia prosto w cel. Dzia-



łać trzeba szybko, bo przeciwnik nie będzie się z nami patyczkował. I to na wszystkich szesnastu etapach, bez wyjątku. Gdy uda nam się w końcu oczyścić ekran z wszelakiego najeźdźcy, pojawia się brama do następnego świata (levelu), przypominająca trochę koło ratunkowe. Wlatujemy w środek i... znów księżniczka Anna spadła z konia.

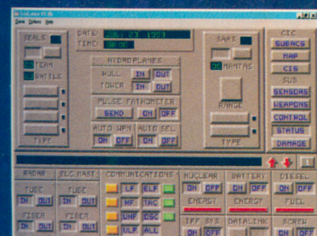
Mr Jedi

Atomową torpedą w Bismarcka!

Symulatory (szczególnie te mocno skomplikowane) mają swoich wiernych fanów, którzy jednak nie mogą narzekać na nadmierną ilość sharewareowych gier tego typu. Z tym więc większą przyjemnością chcę zaprezentować Wam taki właśnie produkt. Oto jak najbardziej rasowy symulator współczesnej atomowej łodzi podwodnej. Okręt ów (SSN-479) jest prototypem najnowszej serii nowoczesnych 'maszyn podwodnych' klasy SeaLance. Od razu ostrzegam, że gra jest adresowana głównie do prawdziwych fanów. Jej komplikacja osiągnęła na tyle wysoki poziom, że 'nieotrzaskany gracz' może mieć potężne kłopoty z jej obsługą i najprawdopodobniej poczuje się tu szybko znużony. Jeśli jednak ktoś lubi gry w rodzaju Silent Service, to SeaLance nie będzie dla Ciebie trudnym wyzwaniem.

■ SeaLance ■ Jason Bauer
■ 486, Windows, VGA, 8 Mb Ram, SB ■ cena: 25 $
■ kontakt: Po Box 24, Metamora, Michigan 48455

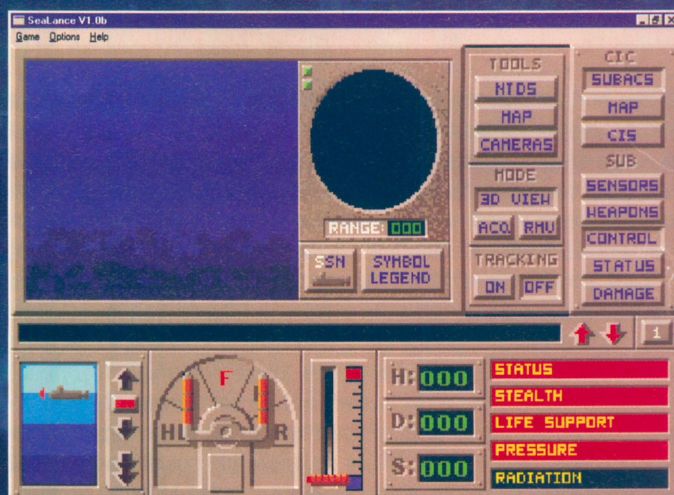
Fabuła gry jest dość niesamowita i zbliżona do filmów typu "Eksperyment filadelfijski". Mówiąc krótko, będziesz miał okazję cofnąć się w czasie (ale też po co pchałeś się w rejon Trójkąta Bermudzkiego, hę?) o dobrych 50 lat, w czasy II wojny światowej. Będziesz mógł sprawdzić jaki skutek może mieć użycie współczesnej łodzi podwodnej przeciwko wrogim konwojom, niszczycielom, pancernikom (np. Bismarck!), a także dowiesz się, czy niemieckie Stukasy mogą być zagrożeniem dla Twej "morskiej



lancy". Nieźle, prawda? Gra dzieli się na pojedyncze misje, w czasie których musisz wypełnić konkretne zadania (ochrona konwoju, odszukaj i zniszcz, atak na wyznaczony cel, patrolowanie) oraz w trybie kampanii. Wersja sharewareowa ograniczona jest praktycznie do tylko jednej misji i nie posiada możliwości gry w kampanię. Część misji opartych jest ściśle na historycznych



faktach (np. broniąc Pearl Harbour przed atakiem Japończyków, mamy przeciwko sobie dokładnie takie siły, znajdujące się w identycznym miejscu i szyku, co w rzeczywistości), inne zaś są w pełni fikcyjne. W czasie gry możemy obserwować akcję z kilku rozmaitych ujęć kamery (sami możemy ustalić ich położenie). Możliwe jest przełączenie boju w tryb 3D.



Grafika gry (low res) na pewno nie jest porywająca, podobnie jak i dźwięk. Wprawdzie na pozór wydaje się, że istnieje możliwość ustalenia trybu rozdzielczości - ale okazuje się, że ustalamy tylko rozmiar okna, w którym toczy się gra, a rozdzielczość pozostaje bez zmian. Okno, w którym obserwujemy akcję w trybie 3D ma wielkość paczki papierosów i zwykle niewiele w nim widać. Dźwięk to zaledwie jakieś pojedyncze efekty mające oddawać pracę systemów łodzi, szum silników etc., a ich jakość jest w najlepszym wypadku średnia. Osobiście nawet po jakimś czasie po prostu wyłączyłem dźwięk, bo mnie dekoncentrował.

Obsługa (nawet jak na symulator) jest mocno skomplikowana - dziesiątki wskaźników, kilka rozmaitych paneli sterujących może szybko odstraszyć mniej wprawnego gracza. Ale po kilku godzinach treningu okazuje się, że nie taki znów diabeł straszny jak go malują. Tym bardziej, że możemy korzystać na bieżąco z dołączonego "helpa". Lecz cóż - współczesny okręt wojenny o napędzie atomowym to nie byle co, trzeba na bieżąco kontrolować dziesiątki rozmaitych urządzeń, od reaktora po systemy nawigacyjne.



Sam nie zaliczam się do zwolenników symulacji łodzi podwodnych (i innych tego typu pojazdów), więc przyznaję, że początkowo SeaLance nastręczała mi mnóstwo problemów i nie jestem tą grą nadmiernie zachwycony. Tym niemniej po osiągnięciu jakiej takiej wprawy gra zaczyna się podobać, a i sam pomysł jest dość oryginalny, więc warto spróbować swych sił. Pamiętajcie tylko, że SL wymaga poświęcenia sporej ilości wolnego czasu.

Greenhorn

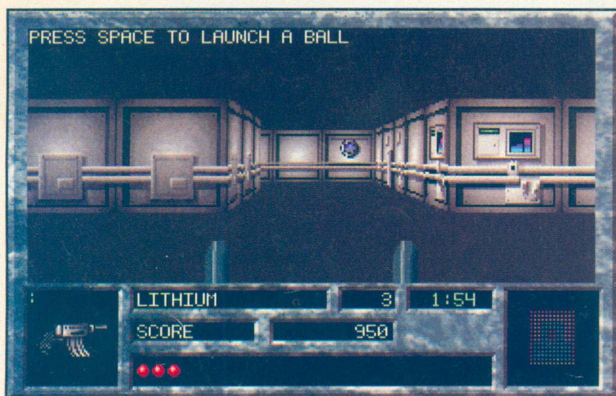
Dziadek Arkanoid

Mimo że dinozaury wyginęły już dawno temu, w odmętach chaosu nie pogrążyły się jednak takie zabytki, jak słynny Arkanoid. Ba! w dobie Diablo, Quake'a, Red Alerta II i Duke Nuke 3D (specjalnie wrzucam wszystko do jednego wora), nadal produkuje się i, co najciekawsze - gra! w różne odmiany poczciwego, starutkiego Arkanoida! Ponieważ ciągle przybywa nam nowych projektów tej znanej powszechnie gierki, warto dokonać małego przeglądu i pokusić się o przedstawienie kilku najciekawszych propozycji. Przez kilka dni zmagałem się z ruchliwymi kulkami i dumałem nad ponadczasowością niektórych komputerowych rozrywek. Pamiętam, że pierwszy raz miałem okazję spróbować się z "tenisem" na Warszawskim Centralnym i było to dla mnie niezapomniane wrażenie. Mimo, że w Wiśle upłynęło już wiele wody, nadal nie zatarły się wrażenia, które towarzyszyły tej odległej historii. No dobrze, dość wzruszeń!

Breakfree

- Breakfree ■ Software Storm Inc.
- 386, DOS ■ cena: 18 $
- kontakt: P.O. Box 2029 Orem, UT 84059

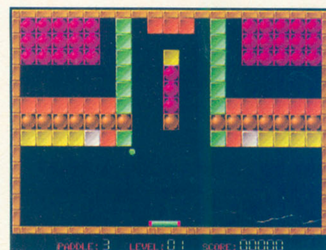
Jedną z ciekawszych wersji Arkanoida jest trójwymiarowa "wojna" pod nazwą Breakfree. W scenerii Wolfensteina, zimnych i wilgotnych, ceglanych korytarzy, musimy odbijać gorącą, rozżarzoną kulę. Każda udana akcja powoduje zniszczenie części muru i więcej przestrzeni życiowej dla zawodnika. Jeżeli będziemy mieli dużo szczęścia i jeszcze więcej umiejętności, zniszczymy wszystkie korytarze i pozostaniemy samotni w wielkiej pustej piwnicy. Samotność nie zdąży nam dokuczyć, bo po chwili przeniesiemy się do następnej, jeszcze bardziej pogmatwanej i trudniejszej lokacji. W trakcie zabawy czeka nas wiele niespodzianek, które znakomicie uatrakcyjnią grę. Przede wszystkim mury. Wbrew pozorom nie jest tak, że walniemy odbitą kulą w ścianę i po krzyku. "Mur ścianie nierówny" jak rzekł nasz redakcyjny filozof nad butelką ze sfermentowanymi gruszkami, imć L. Yabol. Niektóre ściany efektownie rozlecą się po uderzeniu kulą, inne po prostu "wyparują". Bardzo niemiłą właściwością niektórych jest "połykanie" pocisku. Okazuje się jednak, że gorąca, tysiącstopniowa brokuła nie jest najzdrowsza dla ceglanego żołądka - szybko ją zwróci. Często odkryjemy zamurowane bonusy i przedmioty. Może być to na przykład karabin maszynowy! Dzięki niemu poślemy serię z automatu prosto w mur i wywalimy potężną dziurę! Innym razem pod warstwą tynku ukaże się symbol naszej kuli. Uwaga! - mogą być kłopoty! Jeżeli rozbijecie ten mur..., to zobaczycie sami! - nie można przecież tak kawę na ławę, pozostawię Wam śmietankę! Dodam tylko, że w razie kłopotów zawsze możecie zerknąć na radar. Dzięki temu suflerowi połapiecie się jakoś w zamieszaniu, które powstaje w późniejszych układach. BreakFree jest nietypowym i wyjątkowym Arkanoidem. Możliwość przemieszczanie się do przodu i do tyłu, wycieczki jak w Doomie, to ciekawy pomysł. Mnóstwo bonusów, różnorodne, klimatyczne dźwięki dodają smaku grze. Mimo, że to tylko Arkanoid, zabawa jest setna. Nietypowa realizacja daje w wyniku całkiem porządną dawkę rozrywki, a przecież o to zazwyczaj chodzi.



Turoid

- Turoid 1.20 ■ Jason Turong
- 286, DOS, VGA, mysz ■ cena: brak danych
- kontakt: truong@wintermute.fullerton.edu

Bardziej podobnym do pierwowzoru jest Turoid. Dość ciekawy. Gra jest jednak bardzo trudna. Grafika nie wygląda piorunująco, ale ponieważ w programie wykorzystano kilka ciekawych pomysłów, postanowiłem o niej wspomnieć. Przede wszystkim zaskakuje, że nie odbijamy wszystkiego jak leci. Oprócz kulki, którą bezwzględnie należy odesłać w górę, łapiemy kolorowe elementy, które szczęśliwie udało się uderzyć i zniszczyć, jednak uwaga! - nie wszystkie zawierają miłe fanty. Większość dużych piłek i kwadratów po prostu rozbije naszą "platformę" na drobne kawałeczki. Na dodatek jakiś złośliwiec spuszcza co jakiś czas spoza planszy dodatkowe kule, które lecą jak po sznurku do paletki. W trakcie zabawy można trafić kilka pomocnych "dodatków". Dostaniecie bonus, który powiększy "platformę" lub zmniejszy, niemalże uniemożliwiając grę. Na pociechę spowolnicie lot kuli lub uaktywnicie funkcję, dzięki której w dowolnej chwili wyleci kilka dodatkowych "odbijaczy". Pewną innowacją jest zręcznościowa zabawa pomiędzy lokacjami. W każdej chwili, z dowolnego miejsca na obwodzie planszy, może wystrzelić duża kula, która zmiażdży platformę. Jest ich coraz więcej



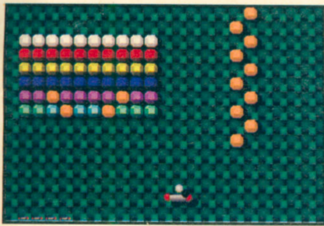
i więcej... Jeżeli będziesz wystarczająco długo umykał przed nimi, dostaniesz bonus (warto zobaczyć!). W zasadzie Turoid jest ciekawą grą, jednak zdecydowanie za mało postarano się o stronę graficzną i animacje. Mimo wielu ciekawych pomysłów, które wykorzystano w grze (wspomniałem tylko o kilku) zawodzi wykonanie. Jednak 64 lokacje to kawał roboty, która zapewni zajęcie na kilka dni.

Bananoid

- Bananoid v.1.0 ■ William Rieder
- 286, DOS VGA, mysz ■ cena: brak danych
- kontakt: 1620 Ohm Ave. Eau Claire, WI 54703

Kolejnym programem należącym do tej samej rodziny jest Bananoid. Nazwa sugeruje bardzo rozrywkową produkcję, jednak Bananoid jest chyba najbardziej zbliżony klimatem do oryginalnego Arkanoida. Oczywiście nie chodzi o wygląd gierki, jednak klimat zabawy jest prawie taki sam. W przeciwieństwie do poprzednich gier (oprócz Turoida), nie mogłem określić sobie

poziomu trudności, czy raczej szybkości gry. Bananoid jest strasznie szybki (błyskawicznie wyciąga banana z olstra). Bez



żartów - przejście pierwszego, najłatwiejszego układu to ciężka przeprawa. Bardzo szybkie piłki i nisko umieszczone kafle (które na dodatek trzeba wielokrotnie uderzyć) uniemożliwiają niemalże ukończenie układu. Na dodatek plansza jest przewijana w poziomie! (w zasadzie są to dwie plansze na raz!). Nie dość więc, że po szybkim serwie piłka leci drugą prędkością kosmiczną, to na dodatek wyskoczy "dwa metry dalej". Jeśli kierujesz myszką, kulka nagrzeje się do czerwoności, a i tak nie zdążysz. Jeżeli więc ktoś ma ochotę zostać kamikadze i wykonać rytualne sepuku samolotem w trzewia, może sięgnąć bez zastanowienia po Bananoid. Wizualnie gra przedstawia się poprawnie i zapewne jej wygląd nie będzie powodem, dla którego wyrzucimy i wytrzemy wszelki ślad banana z twardziela. Zestaw trików i bonusów jest zdecydowanie uboższy w porównaniu do zawartych w Crypton Egg i nie okraszono go tak profesjonalnymi animacjami. Jednak taki surowy Arkanoid jest znacznie trudniejszy, co dla wielu będzie zaletą. Plansz jest tylko osiem, jednak macie moje słowo - nieprędko zobaczycie ósmą.

Krypto Egg

■ Krypton Egg v.1.0 ■ C2V
■ 386, DOS, WINDOWS, 4Mb RAM, VGA ■ cena: 39 $
■ kontakt: games@ccv.fr

O wiele ciekawszym i wyjątkowo dopracowanym produktem jest doskonała gra Krypto Egg. Okazuje się, że nawet niewielkie i proste aplikacje można przedstawić w świetnej oprawie wizualnej i z masą doskonałych pomysłów. Krypto zaskakuje przede wszystkim niemalże disneyowską animacją. Już w chwili uruchamiania programu zauważymy śmieszny kursor w kształcie kuli, który zmienia naprzemiennie swą objętość (raz rośnie, raz maleje). Wspominam o tym dlatego, że uzyskanie tego efekty w wypadku kursora wcale nie jest takie łatwe (chodzi o jego rozmiary). Nie wdawajmy się jednak w techniczne dywagacje i zajmijmy się grą!

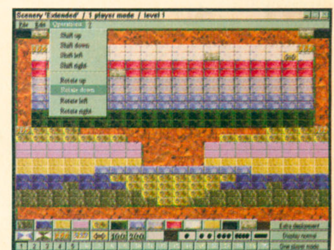


Kilkadziesiąt niezwykle urozmaiconych lokacji to olbrzymi zastrzyk frajdy. Najciekawszą właściwością gry jest olbrzymia ilość bonusów. Praktycznie każda kostka odkrywa przed nami jakieś ciekawe narzędzie. Może zdarzyć się, że zbierzemy kilka "prezentów", które powiększą odbijane kule do monstrualnych rozmiarów. Innym razem kula nie urośnie, ale za to zamieni się w supersilnego karła, który zmiecie w jednej chwili wszystkie kafle. Jeżeli mamy kilka wielgachnych kul albo jeszcze lepiej - garść zielonych karłów, dobra nasza! Oczywiście podstawowym "bajerem" są dodatki zwiększające długość paletki, jednak to nie wszystko. Możemy trafić na specjalną barierkę, która zajmie fragment pola uniemożliwiając ucieczkę piłkom. Jeszcze przydatniejsze będzie trafienie i złapanie małego kryształka, który zamieni zwykłą paletkę na metalowy statek kosmiczny. Jeżeli tylko uda się odnaleźć napęd rakietowy, będziemy mogli latać po całej planszy i strzelać do wszystkich obiektów. W mig uporamy się z układem, a przy okazji wykończymy pojawiające się cały czas pająki, ryby, skorpiony itp. Te kolorowe stwory bardzo starają się przeszkodzić i masowo atakują nasze "odbijacze". Z zasady nic im nie mogą zrobić, jednak zmieniają tor lotu kuli, co wprowadza dodatkowe utrudnienie do gry. Znacznie trudniej jest w późniejszych układach, gdzie latające stwory mogą zniszczyć paletkę. Nie dość więc, że należy pocić się z odbijaniem piłki, to na dodatek tajemnicze, napromieniowane potwory mogą w każdej chwili doprowadzić do przegranej. Jest to niewielki zarys ciekawych właściwości i dostępnych funkcji w grze. Jeżeli tylko zasiądziecie do tego nietypowego Arkanoida, gwarantuje Wam, że ugrzęźniecie w nim na dobre. Animacje i dobre dźwięki, świetna, pomysłowa realizacja daje Krypton Egg w klasie Arkanoid najwyższą notę.

WinBrick

■ WinBrick ■ Stefan Kuhne
■ 386, WIN 95/NT ■ cena: 30 $
■ kontakt: skuhne@msmail.miro.de

Na koniec zostawiłem sobie najbardziej profesjonalny i najmniej dziecinny Arkanoid, w zasadzie jest to mała fabryka do tworzenia podobnych produkcji. WinBrick to bardzo skomplikowany twór. Od poprzedników różni go przede wszystkim olbrzymia ilość elementów w każdej z lokacji. Dziesiątki malutkich kostek zajmują praktycznie cały wolny obszar. Zanim wytłuczecie wszystkie, minie wiele, wiele czasu. Pewną ciekawostką w grze jest obiekt, który pojawią się, aby zatruć nam życie. Jest to ciekawa, "morfująca bryła" przybierająca różne, nieraz najbardziej fantastyczne kształty. Jeżeli będziemy mieli trochę szczęścia, uda się trafić ją naszą kulą, dzięki czemu na planszy pojawi się wiele piłek. W innym wypadku obiekt na pewno wykiwa naszą paletkę i zniszczy ją. Arkanoidowe puzzle (nie jest to przesada) mają jeszcze jedną ciekawą właściwość, której nie spotkamy nigdzie indziej. Jeżeli dopłacimy do pakietu dziesięć dolarów, dostaniemy niezwykle ciekawe narzędzie: edytor leweli. Za pomocą przejrzystego, ciekawie i praktycznie zrobionego pulpitu wykonamy własny, niepowtarzalny układ. Oczywiście edytor wyposażono w kilka niezbędnych i pomocnych funkcji (kopiowanie, skalowanie obiektów, kasowanie, itd.) Jeszcze inną, ważną cechą WinBrick jest możliwość gry we dwoje (jednocześnie) na jednym komputerze. Autorzy gry rzadko pamiętają o takim udogodnieniu. Dobra grafika nie została niestety wzbogacona o równie ciekawe dźwięki, również cena 30 dolarów to ciut za dużo. Trzeba jednak przypomnieć, że program jest w zasadzie profesjonalnym narzędziem to tworzenia własnych "arkanoidów", a jak wiemy za narzędzia płaci się bardzo słono...



Chociaż w wiaderku z programami nadal mam wiele propozycji, wydaje się, że nie sposób dodać coś więcej do tego budyniu. Są to mniej lub bardziej udane projekty, które oferują nam praktycznie identyczny zestaw możliwości i funkcji, a jedyną różnicą jest nieco inna oprawa graficzna. Z mojej małej kolekcji przedstawione programy są najbardziej reprezentatywne i wydaje się, że zdecydowanie najlepsze. Znowu się wzruszyłem. Kto by pomyślał patrząc na to bogactwo, że wszystko zaczęło się od zapikselowanej planszy z jednokolorowymi kwadracikami.

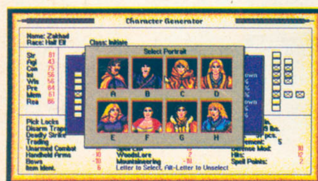
Andżinsan

Szkółka RPG- ciąg dalszy

W poprzednim numerze miłośnicy Role Playing mogli zapoznać się z prostą, acz przyjemną gierką Thor's Hammer. Tym razem przyjrzymy się bliżej grze równie przyjemnej, ale już nie tak prostej, jak wyżej wymieniona. Po szkółce dla początkujących przyszła bowiem pora na RPG z prawdziwego zdarzenia: masa współczynników, umiejętności, czarów itd. Idealnym przykładem takiego czegoś były opisywane jakiś czas temu programy Exile 1 i 2, również cykl Magic Candle, który oferował rozwiązania rzucające wręcz na kolana, nie wykorzystane w żadnej innej grze. Wymienione produkty (oprócz doskonałych rozwiązań najbardziej zbliżonych do fabularnego RPG) charakteryzuje też czas wydania: wszystkie są dość zabytkowe. Mimo to nawet współczesne superhity nie są w stanie przeskoczyć ich grywalności (vide Daggerfall - pomyłki typu walka w czasie rzeczywistym i jedna postać zamiast drużyny). Gracze, którzy dopiero zaczęli swoją przygodę z RPG mogą być jednak zniechęceni trudnościami jakie tu napotkają. Dlatego też dzisiaj w ramach kontynuacji nieformalnej rolplejowej szkółki weźmiemy "na tapetę" Aethra Chronicles.

■ The Aethra Chronilces ■ Michael Lawrence
■ IBM 286,580K RAM,EGA/VGA ■ cena: kontakt
■ kontakt: Michael Lawrence PO Box 4203 Lexington, KY 40544

Grę odnalazłem zupełnie przypadkowo w niezbadanych archiwach mojego twardziela. Skąd się tam wzięła, tego nie wiem, ale istotne, że była (pewnie z Internetu, ale "z grami nigdy nic nie wiadomo", jak mawiał Kubuś Puchatek). Postanowilismy więc oddać ją w Wasze ręce, abyście i Wy przekonali się, że pojęcie "dobra gra" nie musi oznaczać "ładna gra". Aetra Chronicles na dzień dobry wita nas typowym



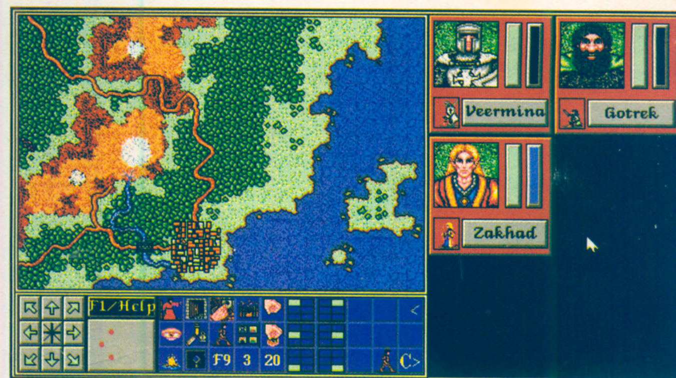
'brzydkim' znakiem rozpoznawczym. Dobry Role Playing ma jednak oprócz tego inne (tym razem pozytywne) cechy rozpoznawcze. Na początek tworzenie postaci.



W Aethra Chronicles odbywa się to dość konwencjonalnie. Pierwszą czynnością jest wybór rasy. Możemy grać człowiekiem, elfem, półelfem, krasnoludem lub hobbitem (halfingiem). W grze możemy utworzyć trzy postacie, ale łącznie drużyna może liczyć sześciu członków (pozostałych trzech może się przyłączyć w trakcie rozgrywki). Kolejna czynność to wybór profesji. Lista jest dość spora i chociaż teoretycznie nie pozwala na łączenie profesji (popularne np. w AD&D), to część z nich sama w sobie łączy cechy kilku. Wszystkie informacje dotyczące umiejętności, cech charakterystycznych i ich ograniczeń znajdziemy w dostępnym pod klawiszem F-1 helpie. Kiedy już stworzymy naszą postać, trzeba określić jej współczynniki. Jest ich osiem, a każdy może mieć wartość od 1 do 100. Wartość wszystkich współczynników jest określana za pomocą rzutu stuścienną kostką.



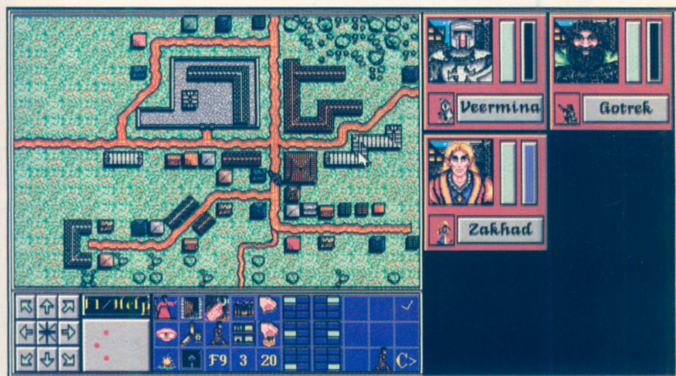
Kiedy wylosowane wartości nam nie odpowiadają, możemy powtórzyć rzut. Oprócz wartości współczynników podczas rzutu losujemy też tzw. bonus points, które możemy dodać do wybranych przez nas współczynników. Uwaga: nawet jeżeli mamy 50



BP, a siła postaci wynosi 90, to nie możemy zwiększyć jej do 140. Trzeba przydzielić pozostałe punkty do innych współczynników. Dalej należy wybrać umiejętności, w jakich szkoli się nasza postać. Jest ich 18, lecz nie każda klasa zawodowa ma dostęp do wszystkich, np. mag może rozwijać czary, ale strzelania z łuku nie bardzo. Każdą umiejętność można rozwinąć maksymalnie trzykrotnie, ale jest jedno ograniczenie. Mianowicie możemy wykorzystać tylko określoną (losowo) liczbę rozszerzeń. Radzę przyjrzeć się, w jakim stopniu zmieniają się wartości punktowe danej umiejętności (u dołu ekranu) w miarę jej rozszerzania, gdyż czasami bardziej opłaca się rozwinąć do pierwszego poziomu trzy umiejętności, niż jedną do trzeciego (przyrost wartości punktowej umiejętności maleje wraz ze wzrostem jej poziomu). Po dokonaniu dzieła spotka nas jednak miła niespodzianka, gdyż umiejętności trzeba określić ponownie. Nie jest to błąd. Po prostu nasza postać zaczyna grę od trzeciego poziomu doświadczenia, pozostałe dwie postacie - od drugiego, a po każdym skoku o poziom możemy rozwinąć dowolnie wybrane umiejętności według takich samych zasad jak powyżej. Podobna procedura ma miejsce, kiedy postać skoczy o poziom w trakcie gry.

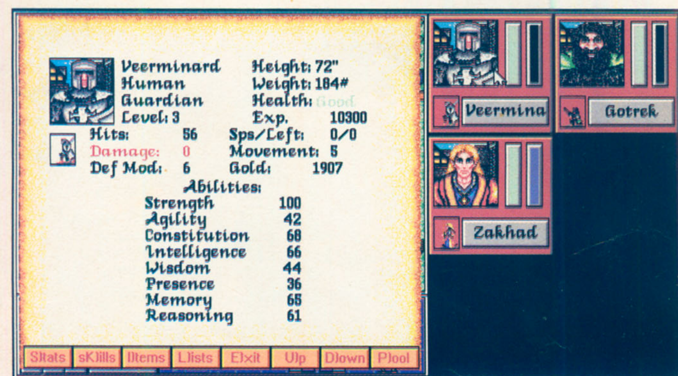
Pora przejść do właściwej gry. To, co oglądamy na ekranie, jest tradycyjnym widokiem z góry i równie tradycyjnym interfejsem po prawej stronie (czy w jakimś RPG był z lewej?). Naszą drużynę widzimy jako jedną postać, a wszystko to w "pięknej" grafice CGA (albo podobnej). Sytuacja zmienia się tylko podczas walki. Tam zobaczymy wszystkie nasze postacie. Sama walka prezentuje się podobnie jak w Magic Candle. W Aethra Chronicles uwzględniona została dość duża ilość detali znanych z fabularnego RPG. Między innymi magia, która jest tak obszerna, że

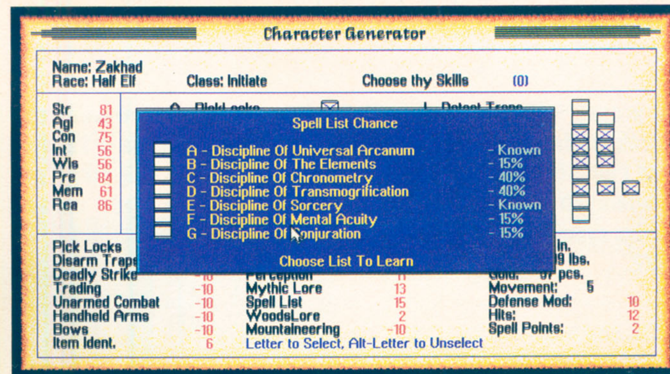
niektóre podręczniki fabularnych systemów (patrz np. Warhammer) bledną. Już mag (drugi poziom) ma do dyspozycji około dwudziestu czarów, z tym, że istnieje sensowne ograniczenie związane z ilością SP (Speel Point- punkty magii). Później czarów będzie jeszcze więcej. Również złodzieje i profesje pokrewne posiadają wiele praktycznych umiejętności. Przede wszystkim większość podziemi w grze wypełnionych jest pułapkami. Tylko dobrze wyszkolony złodziej potrafi odbezpieczyć pułapkę zatruwającą nieumiejętnego eksperymentatora - pułapek jest w grze całe mnóstwo. Dobrą cechą złodzieja jest też umiejętność wykrywania zasadzek. Pamiętajcie o tym, żeby te umiejętności (i oczywiście "lockpicking") rozwinąć podczas tworzenia postaci "na maxa". Co do wojownika, sprawa jest tu tak prosta, że można ją pominąć.

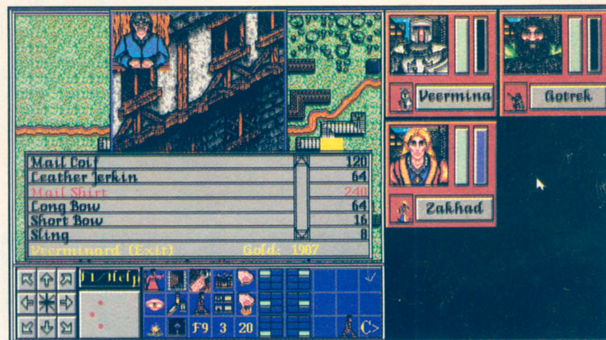


Świat gry jest dość obszerny, biorąc pod uwagę, że to tylko pierwszy epizod trzyczęściowej epopei, którą otrzymamy po wysłaniu karty rejestracyjnej (tak samo było w Thor's Hammer). Możemy wędrować po całym kontynencie, w większości pokrytym lasem, przemieszczając się pomiędzy miastami i wykonując zlecone w nich misje - całość jest jednak opleciona jedną, konkretną fabułą, dla której misje stanowią wyłącznie tło. Wykonanie wszystkich misji trochę trwa, ale sprawę ułatwia fakt, że fabuła jest linearna, więc nikt nie powinien się zgubić. Fabuły gry nie będę zdradzał, gdyż ujawnia się ona stopniowo w trakcie zabawy i kolejne informacje otrzymujemy, wykonując poszczególne misje. Informacje te podane bezpośrednio po prostu popsułyby zabawę.

Po wejściu do miasta drużyna, zanim zdecyduje się na eksplorację podziemi, cmentarzy i innych sympatycznych miejsc, powinna zająć się kilkoma dość ważnymi rzeczami. Po pierwsze trzeba pochodzić po karczmach i pozbierać plotki. Kolejnym "obowiązkowym" zadaniem są odwiedziny w sklepach. Tutaj również możemy posłuchać plotek, ale co najważniejsze, powinniśmy zaopatrzyć się w broń i inny sprzęt potrzebny do przeżycia (koce, żywność, pochodnie). Jak się bowiem okazuje, na początku gry nie mamy w swoich rękach zupełnie nic, poza kilkoma grosikami i mapą kontynentu. Uwaga: w grze obowiązują typowe ograniczenia wynikające z klasy bohatera. Mag nie może nosić żadnej zbroi, natomiast złodziej wyłącznie te lżejsze. Po zakupieniu odpowiednich akcesoriów trzeba jeszcze wręczyć je naszym bohaterom. Z miecza trzymanego w plecaku nie będzie żadnej korzyści podczas walki.

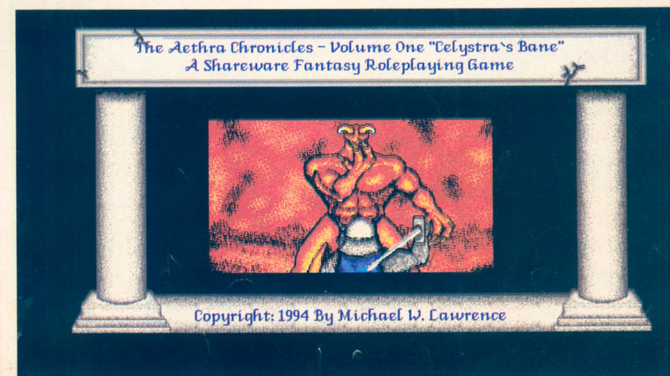






I na tym możemy już zakończyć naszą szkółkę. Z powyższymi radami gra w Aethra Chronicles będzie dla Was prosta. Wystarczy tylko pamiętać o jednej zasadzie. Macie pięć slotów do zapisu gry. Używajcie ich!! Sensownym pomysłem będzie również omijanie na początku groźnych i owianych legendami podziemi. Są one groźne i nie na darmo owiane legendami. Z czasem jednak i to przyjdzie Wam dość łatwo. I to już byłoby w zasadzie wszystko, co mógłbym Wam poradzić, aby granie w Aethra Chronicles stało się proste i przyjemne. Na koniec warto jeszcze wspomnieć o jedynym, ale dość irytującym błędzie. Otóż jeśli nadamy postaci długie imię, to będzie ono w całości widoczne w jego charakterystyce, ale nie pod jego twarzą, co widać na screenach. Mój Veerminard był zbyt dobrą postacią, by ją zmieniać, ale niestety skutkiem jest to, że pod obrazkiem widnieje "Veermina". Jest to jeden z bardzo niewielu buraków więc nie ma co narzekać.

Lord Yabol



Gwiezdny handelek

No proszę - kto by pomyślał! Czasem wśród sharewareowych gierek trafia się prawdziwa perełka; gra dopracowana w każdym calu i ambitniejsza od typowych produkcji w stylu "bij zabij" czy trywialnych gierek logicznych. Mówiąc to mam przed oczami bardzo sympatyczną grę handlowo-ekonomiczną GAZILLIONARE DE LUXE.

■ GAZILLIONARE DE LUXE ■ Lava Mind
■ 486, Win'95/3.1, VGA, 8Mb RAM, SB ■ cena: 34.95 $
■ kontakt: www.lavamind.com



Wcielamy się tu w skórę gwiezdnego kupca, handlującego rozmaitymi dobrami w gęsto zaludnionym Wszechświecie. Są tam planety wysoko uprzemysłowione, są rolnicze, są i globy zamieszkałe przez rasy praktykujące mistycyzm... a wszystkie potrzebują rozmaitych towarów (od mrożonych żabich udek, tosterów, toniku do włosów, po paliwo rakietowe, tlen i klejnoty). Po prostu raj dla zmyslnego handlowca!

Marketplace (All Goods on Vexx)

ship's cargo bay = 0% filled (0/100) | Cash: 25 000 | Profit: 0

Click on the commodity you wish to buy or sell

Shortcut = off	Tons on Ship	Tons on Vexx	Price You Paid	Market Price	Price Range
Moon Ferns	0	59	0	24	15 - 120
Frog Legs	0	14	0	136	20 - 160
Umbrellas	0	18	0	99	40 - 320
Toasters	0	40	0	196	45 - 360
Hair Tonic	0	22	0	255	55 - 440
Oxygen	0	82	0	65	65 - 520
Oggle Sand	0	50	0	246	70 - 560
Gems	0	26	0	216	85 - 680

Buy/Sell Toasters: Buy | Buy Max | Sell | Sell Max | Cancel

Continue | Supply % | Show Cargo | Warehouse | Help

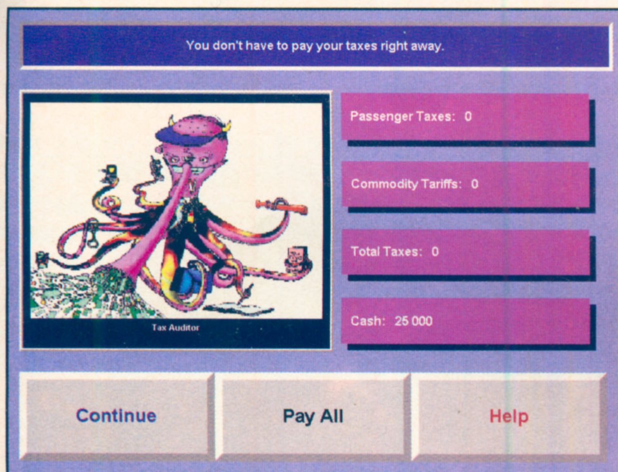
Gra umożliwia zabawę w sześciu graczy na raz (w tym także grę przez e-mail), a jej ogólny poziom jest bardzo przyjemnym zaskoczeniem. Warunkiem zwycięstwa jest zgromadzenie przez któregoś z graczy 1.000.000 "kubarków" (czyli takich gwiezdnych złotówek). Początki nie są najweselsze - musimy wziąć pożyczkę u kosmicznego lichwiarza (100.000 kubarków) oprocentowaną na 4% tygodniowo i to na procent składany (zdzierstwo i tyle). Następnie kupujemy statek handlowy - mamy do wyboru kilkanaście typów, różniących się szybkością, pojemnością ładowni, ilością załogi, liczbą możliwytch do przewiezienia pasażerów etc. Wybór statku ma duże znaczenie dla dalszej rozgrywki, więc radzę nie podejmować pochopnych decyzji. Wprawdzie co jakiś czas będzie można "upgradeować" statek o np. lepszy silnik. czy nawet kupić naaukcji nowy, ale... to wszystko BARDZO kosztuje.

A potem - cóż, bierzemy się do roboty. Sprawdzamy ceny na rozmaite dobra, kupujemy to, co jest na danej planecie tanie (i czego jest dużo), a lecimy tam, gdzie jest tego mało, ponieważ zgodnie z logiką tam uzyskamy najlepszą cenę (choć czasem można się przykro rozczarować). Naturalnie musimy pamiętać o takich drobiazgach jak zapłata dla załogi, podatki, ubezpieczenie, zakup paliwa, spłata odsetek. Możemy brać dodatkowe pożyczki (tak u lichwiarza, jak i u innych źródeł), nastawiać się na gwałtowne hossy i bessy na rozmaite produkty, grać na giełdzie, gdzie "chodzą" akcje wszystkich planet (duże zyski i jeszcze większe ryzyko), oszczędzać w banku (zysk mierny, ale pewny), brać udział w aukcjach (zakup lepszego statku), zajmować się przewozem pasażerów, (ustalamy ceny biletów) reklamować się w mediach, przechowywać w wybudowanych na danej planecie magazynach nadwyżki aktualnie niechodliwego towaru itp. W miarę rozwoju gry awansujemy z pomiatanej przez wszystkich "płotki" na prawdziwego rynkowego rekina, budzącego powszechny szacunek, a rozmaite władze z chęcią wdają się w rozmaite (zwykle korzystne dla obu stron) konszachty i geszefty.

W czasie kolejnych tur przytrafiają się nam zatargi z miejscowymi notablami, "propozycje nie do odrzucenia" od kosmicznych mafiosów, walki (ekonomiczne) z nieuczciwą konkurencją, wyrabianie sobie przydatnych "chodów" u rozmaitych bossów na danej planecie, użeranie się o zniżki, ulgi i premie, konflikty ze związkami zawodowymi, utraty przewożonego ładunku, sabotaże (sami też możemy zlecać małe 'dywersje" w przedsiębiorstwach konkurencji) i tym podobne sprawy będące "chlebem powszednim" gwiezdnego biznesmena. Ilość możliwych działań jest na tyle wysoka, że w czasie gry trudno o nudę - cały czas dzieje się coś ciekawego, ciągle przytrafia się coś, co nas zaskoczy. Jak nie oferta od międzygwiezdnego przemytnika, chcącego zakupić twój towar po okazyjnej cenie, to choćby nagły brak paliwa w czasie lotu (oj, to będzie cię słono kosztować!)



Nietrudno jest tu "pójść z torbami" po paru nietrafionych transakcjach, a komputerowi przeciwnicy mogą być naprawdę draпieżną konkurencją i depczą nam po piętach ("mogą" to dlatego, że istnieje możliwość bardzo mocnego "podkręcenia" ich inteligencji, nie licząc 6 stopni trudności gry). Początkujący mogą szybko opanować ekonomiczne zasady gry w czasie sesji "tutorial", gdzie z tury na turę przybywa w grze dodatkowych opcji i wskaźników, a każda z nich jest (w momencie pojawienia się) szczegółowo opisana.



Obsługa gry jest bardzo trywialna - klikamy myszką na wybranych opcjach, ot i cała sztuka. A jak czegoś nie rozumiesz - wystarczy kliknąć na ikonę "help". Grafika gry choć statyczna (jak na handlówkę przystało) mile zaskakuje - renderingi (sporo), ładnie wykonane panele, animacje, bardzo śmieszne rysunki (i to taką specyficzną kreską). Do tego dodajmy fajną oprawę dźwiękową. Muzyka w sumie jest taka sobie, miejscami brzmi zawodowo, miejscami nie (ale jest i to się liczy), natomiast zrywałem boki przy wysłuchiwaniu niektórym sampli. Polecam tu szczególnie teksty, jakie wygłasza poborca podatkowy, jak i komentarz komputera, gdy



zrobimy jakiś niezły interes. Widać, że autorzy tej gry bawili się przy jej tworzeniu wcale nie mniej niż my przy graniu.

Wersja sharewareowa GDL jest okrojona z kilku opcji (głównie eksploracja planet), ale dokonano tego w na tyle inteligentny sposób, że praktycznie nie utrudnia nam to grania, przynajmniej na niższych poziomach trudności. Ale jest mały problem - przed rejestracją możemy grać nie więcej niż 25 tur, po czym gra się kończy. Z drugiej strony jest to niezłe wyzwanie - zgromadź 1.000.000 kubarków w te 25 tur (mi się RAZ udało). W pełnej wersji autorzy obiecują (oprócz tego, co wykrojono z omawianej gry) więcej dźwięku, grafiki, humoru, dodatkowe statki, dużo bardziej rozbudowane możliwości działań na powierzchni planet (eksploracja) itp. Tylko się cieszyć!

Dzieło Lava Mind mogę bez wahania polecić wszystkim, którzy lubią niezbyt skomplikowane, ale inteligentne gry handlowe. Na pewno spędzicie przy niej wiele czasu. Sam z trudem oderwałem się od ekranu monitora, by stworzyć tę recenzję, więc wiem, jak to jest. Granie w Gazillionare DeLuxe jest po prostu prawdziwą przyjemnością. Oby więcej takich gier!

Draco

Mistrz intelektu

Ja nie chcę nikogo straszyć, ale nie używane narządy zanikają! Biologowie nazywają ten przerażający proces atrofią i przestrzegają przed zbyt długim pozostawaniem w bezruchu (mogą zaniknąć mięśnie), przesadną dietą (kurczy się żołądek) czy długotrwałym przebywaniem w ciemnościach (po ciemnku nie można czytać PC Shareware). Nie mam zamiaru wyliczać tutaj wszystkich narażonych na atrofię organów (cenzura), jednak pragnę zwrócić uwagę na konieczność pielęgnacji jednego z nich, często niedocenianego i bagatelizowanego - mózgu. Co prawda w ostatnich latach rozwinął się pogląd, że po rozum bliżej jest do telewizora niż do głowy, jednak z własnego doświadczenia wiem, że tradycyjne metody okazują się w pewnych sytuacjach niezastąpione. A więc Panowie i Panie, proszę włożyć dresy, posmarować kromkę z obu stron i przystąpić do ćwiczenia numer jeden!

- Ultra Logic ■ Vitaly Livshits
- 486DX, Windows'95, VGA ■ cena: 5 $
- kontakt: 605 Finch Ave. West, Apt 517 Willowdale, Ontario M2R 1P1 Canada

Przed laty dużą popularnością cieszyła się także w naszym kraju gra logiczna zatytułowana Master Mind. Jako dziecko grałem w nią namiętnie posługując się plastikową płytką z rzędami otworków i różnokolorowymi kołeczkami. Dzisiaj wszystkie akcesoria zastąpi komputer, na którym możemy uruchomić cybernetyczną wersję Master Minda - Ultra Logic. Zasady gry są proste - jeden z graczy (w naszym przypadku ta funkcja przypadnie komputerowi) wymyśla sobie dowolną sekwencję trzech kolorów wybranych z ośmioelementowej palety, zaś zadaniem drugiego jest odgadnięcie owej sekwencji w kolejnych krokach. Po każdorazowym wytypowaniu przez gracza odgadującego domniemanej trójki, jego przeciwnik podaje informacje na temat ilości trafień. W tym celu posługuje się następującym kodem: czarny punkt oznacza, że jeden z elementów został odgadnięty i umieszczony na właściwym miejscu, zaś punkt biały, że jeden z elementów został odgadnięty, lecz usytuowany na nieodpowiedniej pozycji w sekwencji. Na podstawie tych danych można w kilku posunięciach odgadnąć kombinację kolorów i na tym właśnie polega cała filozofia Master Minda. Początkowo wydaje się to dosyć trudne, jednak po pewnym czasie można nabrać takiej wprawy, jak jeden z moich znajomych, który potrafi



rozwikłać każdą łamigłówkę w 3 - 6 posunięciach. Wówczas zabawa traci trochę na uroku, lecz można nadal "szpanować" przed kolegami, a mózg na pewno jest już w niezłej formie. I o to chodzi.

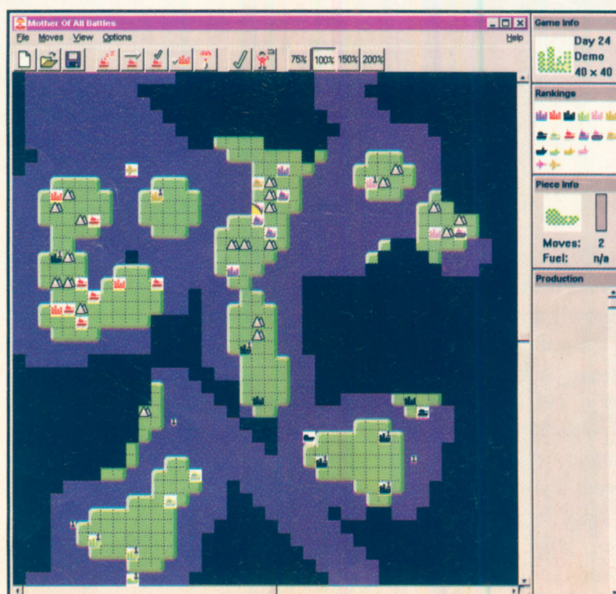
reset

Małe Imperium

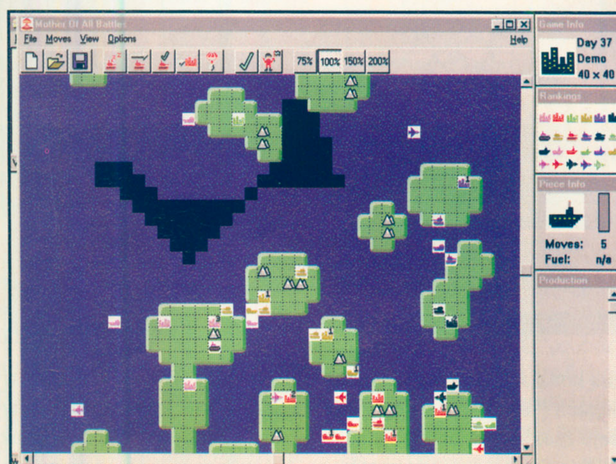
Prehistoryczna gra strategiczna Empire (Imperium) - pierwsza wersja na PC powstała bodaj w 1988 roku - jest dla mnie dowodem, że czasem "są na świecie dziwne rzeczy, o których się filozofom nie śniło". Otóż grywam w tę grę namiętnie od lat (kiedyś gdy nie miałem PC grałem w wersję na C-64). A jednocześnie jestem świadom niskiego poziomu grafiki, dźwięku i tego, że zasady nie dość, że są proste jak drut (co samo w sobie wadą nie jest), to na domiar złego kryją w sobie mnóstwo "buraków" (np. zupełnie idiotyczny algorytm obliczania wyników starcia, w którym realne jest zatapianie niszczycieli przez statki transportowe, itp.). I co? I nic. Wcale mi to nie przeszkadza, gdyż przyjemność płynąca z tej gry z nawiązką rekompensuje jej rozliczne wady.

■ Mother of All Battles ■ Sean O'Connor
■ 486, Windows, 4 Mb RAM, VGA ■ cena: 30 $
■ kontakt: http.//www.cityscape.co.uk/users/gx96/

Dlatego z zadowoleniem stwierdziłem, że "będąca na tapecie" gra MOTHER OF ALL BATTLES to nic innego, jak poddane pewnym retuszom Imperium. Grafika jest niemal identyczna (tzn. lepsza), odrobinkę podrasowany dźwięk (można wykorzystywać karty muzyczne lub PC Speakera), identyczne zasady... i nieco okrojony engine. Celem naszej gry jest eksploracja losowo tworzonej mapy (możemy zdefiniować rozmiary terenu oraz ustalić w ogólnych zarysach jego ukształtowanie). Dokonujemy tego za pomocą rozmaitych jednostek produkowanych w miastach (a, na początku kariery, w mieście). Mapa naturalnie jest ukryta przed naszym wzrokiem, toteż początkowo poruszamy się tu zupełnie na ślepo. W posiadanym mieście możemy produkować maksymalnie 9 rozmaitych typów broni (zależy to, czy graniczy ono z morzem, bo jeśli nie, to odpadają wszystkie jednostki morskie). Są to czołgi - czyli mięso armatnie, spadochroniarze, myśliwce, bombowce, transportowce, niszczyciele, lotniskowce, U-booty, pancerniki. Każda jednostka ma swój zdefiniowany czas produkcji (im silniejsza, tym wolniej się produkuje). Większość z jednostek posiada nielimitowaną ilość paliwa, ale np. samoloty mogą poruszać się tylko o określoną ilość pól. Przekroczenie limitu = katastrofa. Paliwo uzupełniamy automatycznie, lądując w opanowanym przez nas mieście. Transportowce służą do przewożenia czołgów, lotniskowce biorą na pokład 6 myśliwców. Aby zwyciężyć, musisz zająć wszystkie miasta na mapie (lub przynajmniej wszystkie miasta należące do przeciwników). Grać może 6 osób na raz, dla gracza komputerowego możemy zdefiniować 4 poziomy trudności (w wersji shareware te opcje są zablokowane).



Obsługa jest (jak na strategię) bardzo prosta. Klikamy na jednostkę, by wydać jej rozkaz ruchu (najechanie na wrogą jednostkę lub miasto, oznacza atak), klikamy na miasto by zlecić produkcję oddziału lub wstrzymać produkcję. Rzecz jasna w programie zawarty jest obszerny "help".



Niestety w stosunku do pierwowzoru pominięto bardzo istotną część engine. W Empire była np. możliwość automatycznego transferu jednostek lotniczych z fabryk na głębokim zapleczu do wybranego miasta na linii frontu. Nie ma też możliwości automatycznego patrolowania wybranego obszaru mapy, po wskazanej trasie czy posłania niszczyciela na zupełnie losowy rajd "w ciemno" etc. A to była właśnie jedna z milszych rzeczy w Empire! Tu niestety wszystko musimy robić własnoręcznie, komputer nie zamierza wyręczać nas w żadnej z tych zbożnych, a nudnych, czynności. Ponadto pole walki jest odczuwalnie mniejsze. Na szczęście jest choć bardzo przydatna opcja "usypiania" chwilowo niepotrzebnych nam oddziałów. Aby zaś nie przesadzać w narzekaniach, to wspomnijmy o plusach: autor stworzył bardzo dobry algorytm inteligencji komputerowych przeciwników, a wynik starcia nie jest w "matce wszystkich bitew" brany głównie z księżyca, co było niemalże regułą w Empire.

Autor tej gry (Sean O'Connor) cieszy się w naszej redakcji sporym szacunkiem, ponieważ tworzone przez niego produkty stoją zwykle na bardzo wysokim poziomie, oparte są na oryginalnym pomyśle i posiadają wysoką grywalność (vide omawiany Rats czy wspomniane w tym numerze naszego pisma Slay). Jednak mimo tego nie można ukrywać, że tym razem jego forma wyraźnie zniżkuje. Mother of all Battles wydaje mi się najsłabszą z wszystkich jego gier, nie tyle pod względem grywalności (bo w tę gierkę "tnie się" bardzo przyjemnie), co z powodu ewidentnej wtórności w stosunku do Empire (w sumie nazwałbym to nawet plagiatem). Ponieważ opłata rejestracyjna jest dość wygórowana, to uważam, że za tę kwotę lepiej zakupić oryginał Empire lub jego nowszą wersję (Empire De Luxe). No chyba, że ktoś jest prawdziwym maniakiem takich strategii, a oba "imperiumy" ;-) od dawna posiada w swoich zbiorach.

Draco

Nartostradą do piekła

Chyba wszyscy się zgodzą, że jazda na nartach, nie jest łatwą sztuką. Upadki zdarzają się nawet najlepszym i to często na względnie nieskomplikowanych zjazdach. Sprawa się komplikuje, gdy zaczynają pojawiać się ostre zakręty i niebezpieczne slalomy. To jednak wszystko nic w porównaniu z tym, co czeka na Was w tym zjeździe - przygotujcie się na najgorsze.

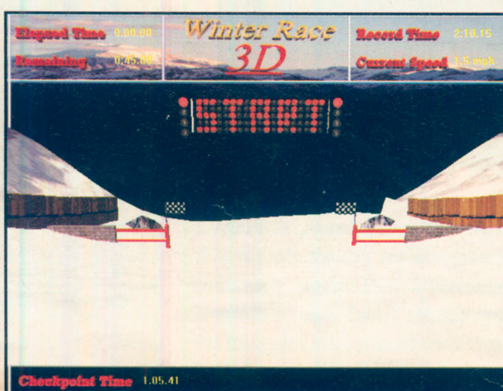
- Winter Race 3D ■ 3D Game Arena
- 386DX, Windows'95, Direct X ■ cena: brak danych
- kontakt: www.3DGameArena.com



Być może przesadzę stwierdzając, że w tych zawodach zdarzyć się może wszystko, lecz z pewnością prawdą jest, że w tej konkurencji startować mogą tylko najlepsi. Tutaj nie wystarczy umieć po prostu jeździć na nartach, tu trzeba być akrobatą i narciarzem jednocześnie, gdyż zawody te zorganizowane zostały z myślą o ... kaskaderach. Nie wiem, kto tu jest bardziej szalony, organizatorzy czy zawodnicy, ja w każdym razie wysiadam. Jednym i drugim nie wystarczył zwykły slalom i kilka ostrych zakrętów, postarali się o coś znacznie ... ciekawszego? Z pewnością dla kibiców i ... graczy, bo na szczęście całe to szaleństwo, to tylko (aż?) gra. Grający może się spodziewać wielu niespodzianek, slalom tutaj to istne szaleństwo, oprócz chorągiewek pełno tutaj drewnianych blokad i innych udziwnień, skutecznie spowalniających nasz pęd ku mecie. Nawet jeśli przez krótką chwilkę zdarzy się nam jechać po pustej trasie, to już w następnej sekundzie wyrasta nam przed oczami skocznia, potrzebna do pokonania ... kilkunastometrowego basenu, lub innej, równie wymyślnej przeszkody. Podwodny zjazd narciarski - być może brzmi to zabawnie, ale tutaj jest to do zrobienia (che che, utonął pokonując slalom gigant, pokój jego duszy). Czasami zdarza się, że ominiemy przeszkodę i pomkniemy dalej, lecz niestety taki numer nie przejdzie - jeśli chcemy wygrać wyścig, trzeba zaliczyć wszystkie przeszkody, w końcu o to tu chodzi. Sytuację pogarsza jeszcze jeden fakt - prędkość, która niestety (stety?) musi być spora, ale z kolei nie za duża. Jeśli będziemy jechali zbyt wolno, nie nabierzemy wystarczającego rozpędu, nie zdołamy przeskoczyć przeszkody i niechybnie wylądujemy w zaspie. Z kolei jeśli damy za dużo czadu (oj, a naprawdę można go dać), to przeskoczymy nie tylko przeszkodę, ale także trasę i publiczność, a imię nasze brzmieć będzie Speedy Gonzales ... i tyle go widzieli. Najlepiej zerknąć na naszych konkurentów, ci nigdy nie przesadzają, wystarczy więc, że ich wyprzedzimy i sami nie damy się wyprzedzić, a reszta będzie tylko formalnością. Teoretycznie oczywiście, bo pozostanie nam jeszcze trafianie w skocznie (a nie w murki - jak to miało miejsce w moim przypadku) i poruszanie się na dwóch nartach, (a nie czterech literach - jak to miało miejsce w przypadku Yabola i jego śpiewającego chomika Alfreda). Całość prezentuje się bardzo zachęcająco, nawet w przypadku wersji beta, którą to właśnie znajdziecie na CD.







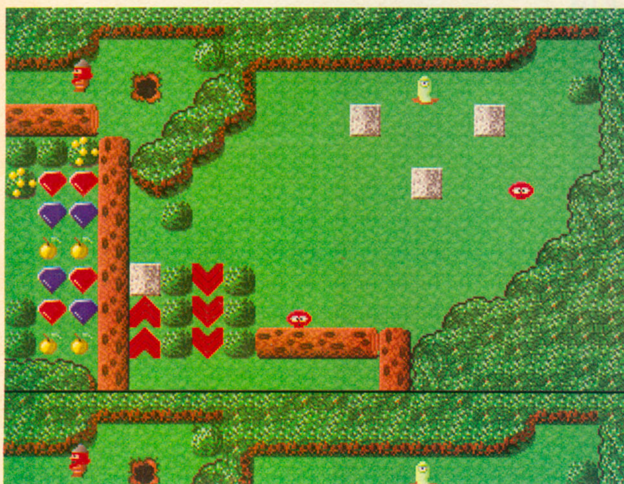
Dźwięk również nie pozostaje w tyle i doskonale spełnia swoją rolę, nawet w zadymce śnieżnej. Gdyby komuś nie wystarczyło siły obliczeniowej w jego komputerze, będzie musiał zajrzeć do opcji i zredukować nieco detale, być może nie zawsze to pomoże, ale z pewnością nie zaszkodzi. W końcu jakby nie było, mamy tutaj trójwymiarowy obraz, dokładnie taki, jak w przypadku strzelanek spod znaku dooma, a więc jest na co popatrzeć i to oczami zjeżdżającego - miejmy nadzieję, że chronionych goglami. Pamiętajcie o tym, gdy sami będziecie uprawiać narciarstwo. Tylko żeby Wam do głowy nie wpadło skakać przez baseny!

Mr Jedi

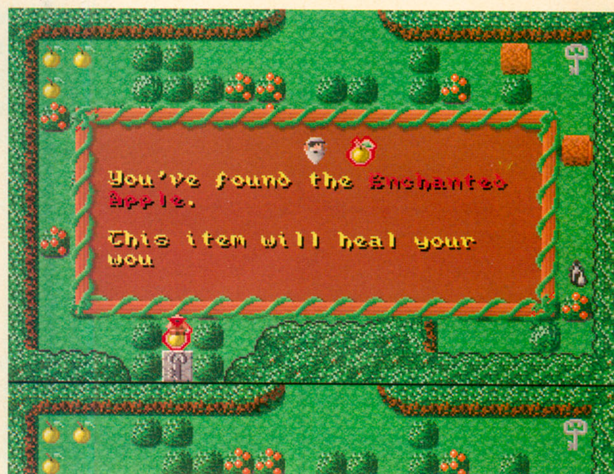
Młot Boga wojny

Mitologia nordycka dość rzadko inspiruje twórców gier, co jest o tyle dziwne, że jest ona przecież dość dobrze znana na całym świecie dzięki sporej ilości filmów o wikingach czy choćby serii komiksów Rosińskiego pt. Thorgal (chociaż tam jest ona potraktowana dosyć twórczo). Kilka komputerowych adaptacji (mniej lub bardziej udanych) zdarza się jednak czasami napotkać. Jedną z nich jest gierka God of Thunder, traktująca o przygodach Thora - boga wojny, którego atrybutem jest młot bojowy (stąd tytuł).

- GOD OF THUNDER ■ CSE Games
- 286, VGA, ■ cena: 29.95 $
- kontakt: tel. (508) 368-8654



Legenda gry jest oparta na autentycznej mitologii wikingów: Władca Asgardu Odyn zapadł w sen na kilkaset lat powierzając władzę nad Midgardem (ziemią) swojemu synowi Thorowi (czyli Tobie). Niestety (na szczęście - inaczej nie byłoby gry) brat Thora-Loki doszedł do wniosku, że takie rozwiązanie nie satysfakcjonuuje go zbytnio i razem z dwoma potężnymi bogami zdecydował się sam objąć władzę nad Midgardem. W wyniku tego nastąpiło efektowne zamieszanie. Loki z kolesiami opanował trzy największe miasta i w nich prowadził brutalne i krwawe rządy. Twoim zadaniem będzie spełnienie woli Odyna i dobranie się wesołej trójce do skóry za pomocą odrzutowego młota. W pierwszym z miast napotkasz Węża Midgardu Jormangunda, w drugim Nognira - boga podziemi, a w trzecim samego Lokiego. W każdym mieście celem priorytetowym jest dorwanie i zlikwidowanie głównego Bossa, ale żeby tego dokonać, trzeba będzie najpierw pokonać setki wrogów i pułapek. Thor nie jest jednak sam w swoich zmaganiach. Pomagają mu mieszkańcy miast, do których wystarczy uprzejmie zagadać (uprzejmy Thor? A to ciekawostka!), a zdradzą nam jakąś informację bądź obdarują przedmiotem. Thorowi pomaga też bałaganiarstwo Lokiego, który dopuścił, by w różnych miejscach walały się po ziemi złote jabłuszka. Ich zjedzenie przywraca Thorowi utraconą żywotność, więc jest to duże niedopatrzenie ze strony Lokiego i jego sługusów. Oprócz jabłuszek nasz "boski" bohater może też odnajdywać inne przedmioty, które przywracają mu energię magiczną, polepszają moc młota, pomagają w otwieraniu drzwi itd. Są też jabłuszka, które zamiast leczyć - zatruwają, ale na szczęście różnią się kolorem od zdrowych.



Gra jest w zasadzie dośc trywialna, a poza tym niezbyt atrakcyjna graficznie, ale pomimo to zabawa jest dość przyjemna. Jako przykład niech posłuży nasz naczelny, który męczył się z nią przez cały dzień, a może dłużej. Jest to niewątpliwie zaleta gry, gdyż reszta redaktorów mogła bez zbytniego zwracania na siebie uwagi wymknąć się na piwo (żartuję). Jednak faktem jest, że na jakiś czas potrafi wciągnąć.



Trywialność dotyczy jednak wyłącznie przyświecającej jej idei, sam proces grania nie jest już taki prosty. Przeciwnicy biegają dość szybko, nie wyrażając zbytniej chęci oberwania naszym młotkiem, za to sami żywią bluźniercze zapędy wykończenia Thora (jak można podnieść rękę na swojego boga - skandal!). Na szczęście można zamiast klawiatury posłużyć się dżojem, co ułatwi przeżycie (ale nie joysticku; gra jest dość forsowna, więc delikatny analog niezbyt się nadaje). Jedyną dość istotną wadą gry jest chyba tylko speakerowy dźwięk, ale już samo istnienie czegoś takiego jak speaker jest wadą. Ktoś, kto lubi gry shareware, powinien po prostu jak najszybciej wyrwać to urządzenie z obudowy, gdyż twórcy podobnych produktów dość często raczą nas swoim talentem muzycznym, który (delikatnie mówiąc) rzadko bywa doskonały. I to by w zasadzie było na tyle. Generalnie gra jest dośc przyjemna i może wciągnąć mimo archaicznego wyglądu, więc można się z nią zapoznać, ale nad zakupem pełnej wersji warto się jednak zastanowić.

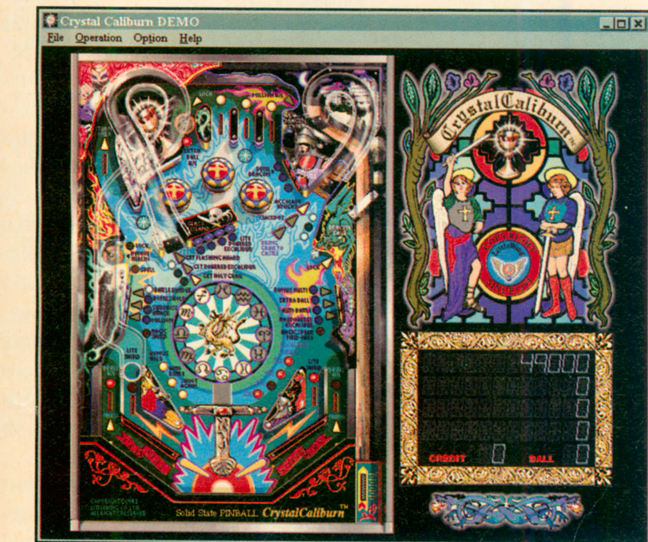
Miś Coolabor

Celtycki pinball

Król Artur spojrzał na zalane czerwonym światłem, błyszczące i ostre jak saraceński miecz wieże Kamelotu. Po pociętej głębokimi bruzdami twarzy, wyciosanej z najtwardszego kamienia, jakim jest silna wola, przemknął cień smutku. Zmierzch przysłonił oblicze celtyckiego władcy, nikt nie zauważył gorącej łzy, i nikt nie usłyszał wołania, które rozdzierało duszę... Dłoń zacisnęła się na gładkiej, wypróbowanej głowni Excalibura: Ginerwo!, Lancelocie - dlaczego?!

- Crystal Caliburn Pinball ■ Little Wing
- 386, 4Mb RAM, Windows'95 ■ cena: brak danych
- kontakt: tel. (303) 447-9562

Zapewne każdy zna centralną postać walijskiego cyklu opowieści rycerskich, legendarnego króla Artura (właściwie Artusa). Okazało się, że można połączyć chwytliwą legendę z pinballem (!) i zrobić stół, na którym będą ważyły się losy królestwa Celtów. Nasza gra została zaprojektowana oczom. Plansza jest bardzo ciekawie i bogato zaprojektowana. Płomienie, smoki i zakuci w stal rycerze to przewodnie motywy. Oczywiście zabawie towarzyszą klimatyczne, tematyczne dźwięki. Będziemy potykać się z bestią zręczności (małą, niezwykle szybką kulką) wśród bitewnego



i wykonana przez japończyków i mimo, że nie jest to może Extreme Pinball, można powiedzieć, iż Crystal Caliburn to udany i ciekawy produkt (oraz następca Tristiana).

Pewną odmianą jest, iż stół nie jest przewijany (scroll), lecz widzimy go w całości. Co prawda nie przeszkadza to w grze, jednak wpatrywanie się w niewielkie szczegóły planszy po pewnym czasie na pewno da się we znaki naszym umęczonym od Quake'a zgiełku, snopów iskier, jęków konających wojów, ryków potworów itd. Muszę przyznać, że pomysł umieszczania niewielkiej planszy i do tego na połowie ekranu nie za bardzo mi się spodobał. Dobrze jednak, że umieszczono chociaż czytelne i praktyczne okno z punktacją. W stylizowanym "witrażu" zobaczymy, ile zdobyliśmy w walce punktów, jaką ilością kul dysponujemy i ile kredytów pozostało do końca. Jeżeli zagramy z drugim zawodnikiem, zostanie wyświetlony również jego wynik (maksymalnie cztery osoby). Jak wspomniałem, grafika jest całkiem dobra, drobne animacje dodają tylko smaku zabawie, standardowa rozdzielczość 640x480 raczej wystarcza. Zdziwiłem się jednak nieco, że autorzy nie pomyśleli o dodaniu do gry innych plansz. Nawet najbardziej wciągający pinball na pewno znudzi się po pewnym czasie. Jeżeli możemy grać wyłącznie na jednej planszy, to zmęczenie gwarantowane. Ileż w końcu zniesiemy extra balli, które jednocześnie skaczą po stole (3 piłki). Właśnie! Gra! Oczywiście zabawie towarzyszy mnóstwo bonusów. Autorzy przesadzili jednak z super-ball, które można "wygrać" w czterech (!) miejscach na planszy (na zawodnika spada wtedy zestaw trzech kul). Oczywiście pomyślano również o innych atrakcjach, ale zaskoczenie, jakie towarzyszy ich odkrywaniu, pozostawię rycerzom okrągłego stołu. Cóż, historia na wstępie jest tylko krótkim wprowadzeniem w fabułę, jaką umieścili w programie autorzy. Co prawda, trochę zdziwiło mnie pisanie opowieści do pinballa, ale skoro już jest... Gra została zrobiona i pracuje wyłącznie pod Windows 95, nie pomyślano niestety o posiadaczach Win 3.1, nie wspominając już o maszynach wyposażonych wyłącznie w DOSa. Mimo wszystko jest ciekawa i wciągająca (o ile można powiedzieć tak o pinballu) i jeżeli ktoś jest fanem gatunku, na pewno z przyjemnością zaznajomi się z Crystal Caliburn. Ja w każdym bądź razie grałem z prawdziwą przyjemnością, a słowa krytyki o niczym nie przesądzają i nie kłócą się z niezaprzeczalnym faktem: to jest dobre!

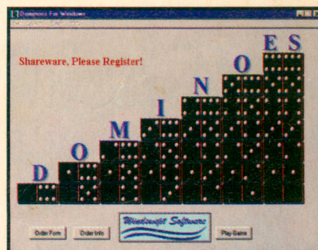
AtusitO GorO

Dominko

Już nasi pradziadowie bawili się w układanie prostokątnych kostek z oczkami na powierzchni w tasiemcowe szlaki. Gra nosząca nazwę Domino cieszy się popularnością pod każdą szerokością geograficzną. Nic dziwnego, że znalazła swoje ucieleśnienie także jako program komputerowy.

- Dominoes for Windows ■ Greg DeBacker
- 386, Windows, VGA, VBRUN300.DLL ■ cena: 17 $
- kontakt: Internet # 71042.36@compuserve.com

Nie sądzę, by wśród czytelników znalazł się ktoś, kto nigdy nie spotkał się z kostkami domino. Chyba każdy doskonale zna zasady tej zabawy (są przecież bajecznie proste), nie będę więc się nad nimi rozwodził. Dzisiaj pragnę przedstawić jedną z komputerowych realizacji klasycznego pomysłu - Dominoes for Windows. Muszę zaznaczyć, że nie jest to z premedytacją wybrany najlepszy program "dominowy", ani wyróżniający się pod jakimkolwiek względem. Nie, szczerze mówiąc wybrałem go zupełnie przypadkowo - ot, po prostu pewnego razu wpadł mi w ręce i postanowiłem, że warto by coś takiego opisać, na naszych łamach bowiem nigdy jeszcze nie



gościła żadna wersja domina. Niewątpliwie opisywana realizacja ma pewne wady i niedociągnięcia (czasami niektóre kostki niespodziewanie znikają, są też problemy z układaniem kostek), jednak ze względu na sentyment do tej gry warto się w program zaopatrzyć.

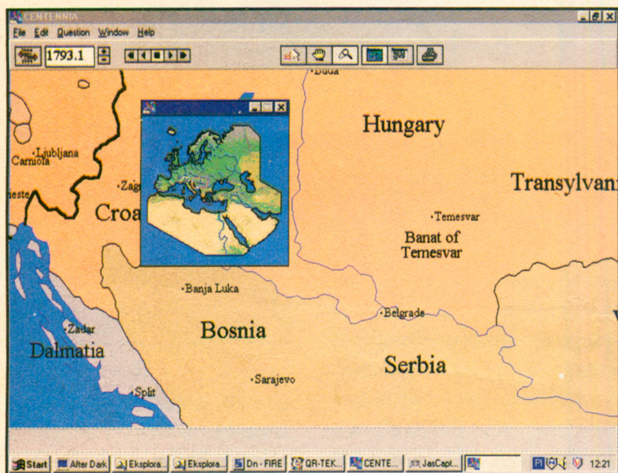
reset

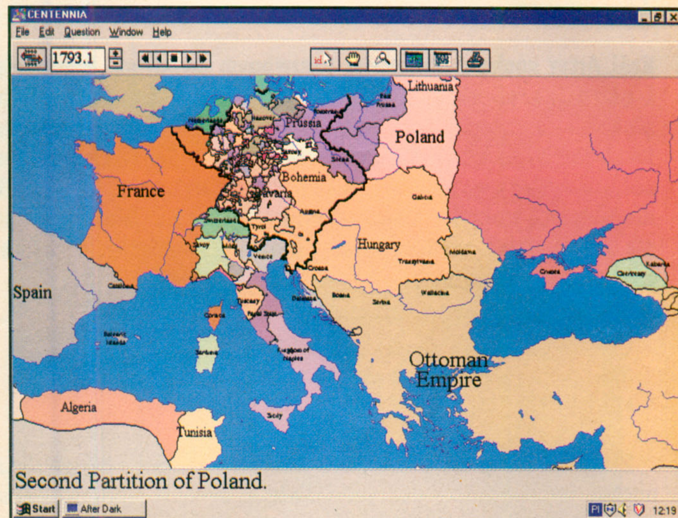
1000 LAT HISTORII ŚWIATA

W ciągu tysiąca lat powstawały i upadały imperia, pojawiały się i znikały całe narody, a wicher historii wynosił i strącał z piedestału całe zastępy mniej lub bardziej wybitnych postaci. Historia to jedna z najbardziej fascynujących dziedzin nauki. Niestety polska szkoła edukacji zredukowała ją do rzędu nudnych jak flaki z olejem dat i regułek, skutecznie do niej zniechęcając. A wystarczy przecież tak niewiele - odrobinka inwencji, nieco chęci, by z kart papieru powstały pełnokrwiste postacie królów i bohaterów, a nasze uszy wypełniły się zgiełkiem dawnych bitew. Poniższy program jest przykładem, że nawet tak pozornie nudne fakty jak "zmiana linii granicznych w Europie na przestrzeni lat..." można podać w sposób, który potrafi zaciekawić odbiorcę.

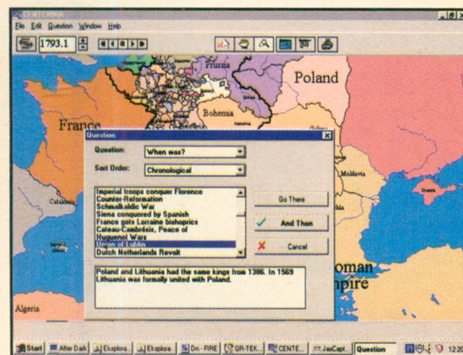
- Centenia ■ Clockwork Soft. Inc.
- 386, DOS/Windows, VGA, 4 Mb RAM ■ cena: 89 $
- kontakt: http://www.clockw.com

W styczniowym PC Shareware omawiany był edukacyjny program Millenium firmy Clockwork Software. Dzięki niemu mogliśmy prześledzić zmiany, jakie zaszły na mapie Europy w ciągu ostatniego tysiąclecia. Program był na tyle udany, że firma szybko wypuściła nowy o bardzo zbliżonych zasadach i podobnej nazwie - Centenia. Program ten również zamienia monitor naszego komputera w historyczny atlas, a za jego pomocą możemy śledzić historię Europy (oraz Bliskiego Wschodu) w latach 1000-1900 ne. Wersja sharewareowa niestety radykalnie ogranicza nam zakres czasu, w jakim możemy odbyć naszą wędrówkę. Nasz wehikuł czasu ma licznik ograniczony do dat: 1792 - 1820 (tu ciekawostka - daty możemy też wyświetlić wedle kalendarza islamskiego, gdzie rok 1792 odpowiada 1206). Ktoś może się skrzywić i stwierdzić, że to bardzo niewielki wycinek historii. I owszem - niewielki. Ale ileż się w tym czasie działo: wojny napoleońskie, rewolucja francuska, trzy rozbiory Polski... bez strachu, nie będziecie narzekać na skąpe możliwości tej wersji Centenii! Pełna wersja programu zawiera w sobie ponad 9000 zmian linii granicznej - prawda, że nasze tysiąclecie trudno nazwać nudnym? (Wszak większość tych "korekt" to skutki wojen...)





Obsługa Centenii zasadniczo w niczym nie odbiega od swego poprzednika. Możemy więc śledzić na bieżąco zmiany na mapie, podczas włączonego automatycznego upływu czasu (ze skokiem miesięcznym), ale też sami możemy regulować tempo upływu lat. Jednocześnie u dołu mapy w oknie pojawiają się komentarze dotyczące dziejących się na mapie wydarzeń (np. Napoleon podbija Hiszpanię). Tu widać nazwy państw, na życzenie dodatkowo miast czy regionów. Mapę rzecz jasna można kadrować, powiększać, zgrywać na dysk (podobnie jak i pliki tekstowe), etc. Tu Centenia w niczym nie odbiega od Millenium. Grafika - choć bardzo zbliżona - jest nieco bardziej dopracowana, łącznie z zastosowaniem bardziej kontrastowej palety kolorów, choć i tu zmiany są raczej kosmetyczne, nie tworzące nowej jakości. Ot, taki face lifting.



Bardzo pożyteczną i ciekawą opcją jest menu Questions. W nim to znajdziemy odpowiedzi na trzy pytania: Kim jest? Gdzie jest? Kiedy było? I teraz możemy w indeksie alfabetycznym lub chronologicznym wyszukać interesujące nas zagadnienie czy postać. Odpowiedzi, choć krótkie, są treściwe i wyczerpujące. Jako patriota zacząłem szukać tam polskich śladów i z zadowoleniem stwierdzam, że nie tylko znalazłem ich mnóstwo (od Bolesława Krzywoustego po trzeci rozbiór Polski), ale też nie było tam ani jednego "buraka". Dobrze to świadczy o poziomie merytorycznym tego programu (tu anegdotka: w jednej z francuskich encyklopedii z początku XX wieku znalazłem niegdyś taki kwiatek: "Kozacy, wojownicze plemię rosyjskie, rzucające się na wroga z okrzykiem J.... twoju mać!, co oznacza "Bóg jest z nami").

Ogólnie choć Centenia jest dobrym programem, to ja nie bardzo widzę sens w wypuszczaniu niemalże identycznego programu za dość słoną cenę. Jeśli ktoś z Was skusił się na zarejestrowaną wersję Millenium, to absolutnie nie musi już interesować się Centenią. Jeśli jednak dopiero rozgląda się za porządnym historycznym atlasem Europy i świata, to Centenia (podobnie jak i Millenium) może być dobrą inwestycją.

Draco

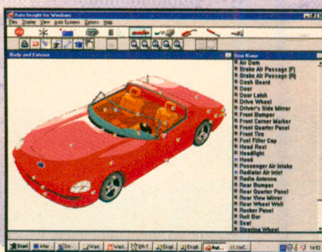
SAMOCHODOWY STRIPTIZ

Nie, nie, nie - to nie będzie żadna pikantna historyjka o autostopowiczce i kierowcy TIRa. To nie to pismo! Będę po prostu omawiał program, który zainteresuje nie tylko małych chłopców, którzy w pewnym wieku zainteresowali są pytaniem "a co jest w środku..." (zegarka/ telewizora/niewypału itp.). Ten program przyda się też nieco starszym chłopcom, a także wszelakiego rodzaju niedzielnym (i nie tylko) kierowcom. Zapraszam do wędrówki po wnętrzu samochodu!

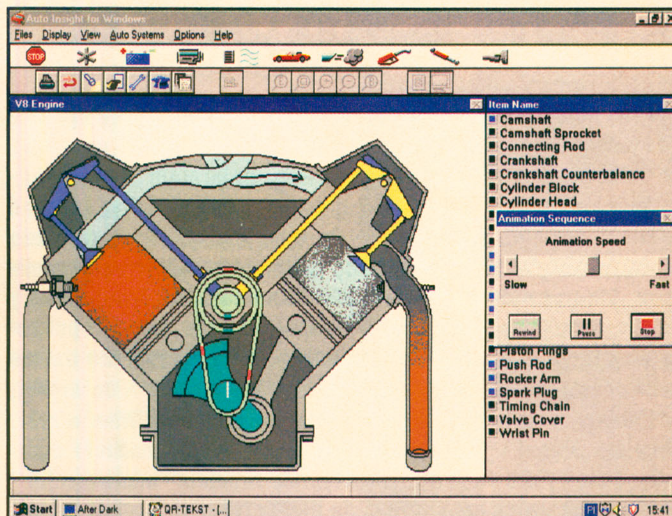
- AUTO INSIGHT ■ Informative Graphic Corporation
- 386, Windows/DOS, 4 Mb Ram, VGA ■ cena: 49.95 $
- kontakt: tel. (602) 971-1714

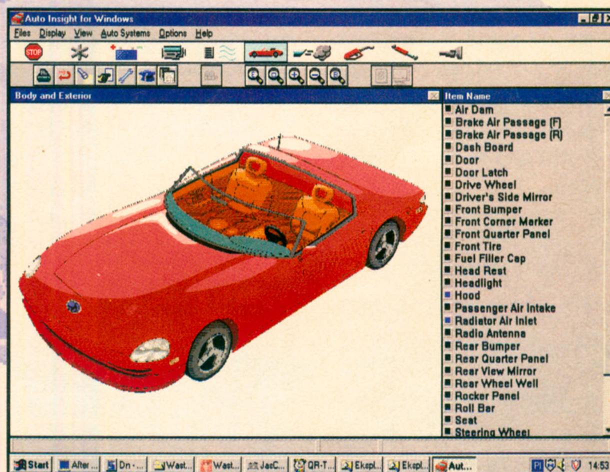
W programie Auto Insight możemy rozłożyć na części pierwsze dość luksusowo wyglądające zachodnie auto (sorry, ale nie znam się na markach samochodów, więc nie wiem, co widać na obrazku, ale wygląda mi toto na "japończyka), tudzież dokonać wirtualnej wędrówki przez jego wnętrze. W pełnej wersji programu pojazdów będzie równo 10 i to nie byle jakich, bo uznanych za "samochody roku" w różnych krajach Europy Zach. i USA.

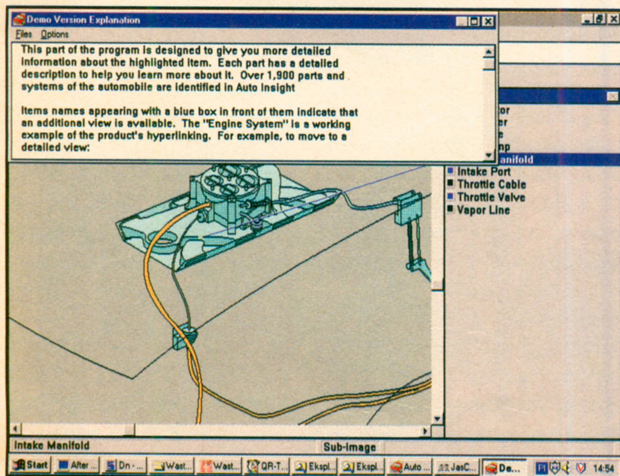
Samochód możemy oglądać z dwóch ujęć - klasycznego i "z lotu ptaka". Umieszczony obok rysunku auta spis części umożliwia nam szybkie zapoznanie się z detalami jego konstrukcji. Wystarczy kliknąć na wybranym urządzeniu, a strzałka natychmiast wskaże ten element mechanizmu, zaś w oknie o sporych rozmiarach pojawi się wyczerpująca (merytorycznie) informacja na jego temat: tzn. funkcji tego detalu, jego dokładnego umiejscowienia itp. Informacje te można na życzenie wyłączyć. Na



górnej belce znajdziemy ikony symbolizujące poszczególne systemy nowoczesnego samochodu (np. instalacja elektryczna, zawieszenie, system zasilania, chłodzenie, itp.) Kliknięcie na którąś z nich pozwoli nam ujrzeć przekrój auta, z zaznaczonymi elementami danego systemu. Obraz można w niemal dowolnym stopniu powiększać, kadrować, itp. Po zarejestrowaniu będzie można obejrzeć nawet działanie danego systemu - tzn. zostały przewidziane animacje pokazujące funkcjonowanie wszystkich elementów samochodu. Ale i w sharewareowej wersji znajdzie się jakaś animka (fazy spalania paliwa w cylindrach silnika)







Oprócz ściśle technicznych informacji program umożliwia nam podniesienie swej wiedzy o samochodach, amerykańskich przepisach ruchu, zasadach udzielania pierwszej pomocy, faktach dotyczących historii samochodów na przestrzeni ostatniego wieku, organizacjach zrzeszających miłośników czterech kółek, itp. itd. Jest tego wystarczająco dużo, by lektura zajęła nam kilka ładnych godzin. Możemy też (korzystając z indeksów) systematycznie i zgodnie z alfabetem pogłębiać swą wiedzę o samochodowych detalach, przeglądać kolejne ilustracje, a także wyszukiwać interesujące nas zagadnienia. W sumie omówiono ponad 2000 elementów (!), więc jest w czym przebierać. Po zakończeniu wędrówki przez anatomię samochodu można sprawdzić swą wiedzę, tak w specjalnym quizie, jak i... finalnym egzaminie (nie wierzcie jednak w plotki, że zdanie tego egzaminu da Wam "chody" na egzaminie na prawo jazdy!), w serii bogato zilustrowanych testów.

O obsłudze programu nawet nie ma co pisać - wszystko jest jasne. Dźwięku nie ma praktycznie wcale. Grafika jest jak najbardziej OK, cieszy oczy ładną kreską i bogactwem szczegółów. W sumie program jest pouczający, pożyteczny, ciekawy, itp itd. Tylko ta cena... Choć moim zdaniem program jest wart tych pieniędzy.

Jo

MITOLOGIA I MATEMATYKA

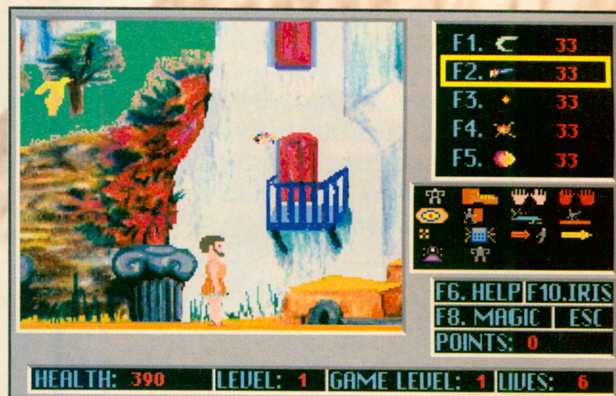
Tak tak, drogie dzieciaczki. Znów Quake, Need for Speed czy inny Mortal Kombat musi iść w odstawkę. Czas się wziąć do nauki. Nauki czego? - pytacie. CHa cha cha, naturalnie Waszej ukochanej matematyki. Zaraz, spokojnie, nie musicie płakać i błagać o łaskę. Nie będzie tak źle jak się Wam wydaje. Tym razem nie będziecie się uczyć przy pomocy jakichś trywialnych programików, jak pomnożyć 2 przez 2. Nie, ja zapraszam Was do wizyty w starożytnej Grecji, abyście w świecie herosów, bogów i potworów walczyli o dobro ludzi. I obiecuję, że będziecie się dobrze bawić (szczególnie jeśli lubicie gry zręcznościowe). A co więcej, matematyka nie będzie zbyt nachalnie przeszkadzać Wam w grze. Powiem więcej - jeśli taka będzie Wasza wola, możecie ograniczyć się TYLKO do grania, praktycznie zupełnie "odpuszczając" sobie jakąkolwiek naukę. Decyzja należy tylko do Was! O, widzę, że nie macie już takich tragicznych min... To dobrze, możemy przystąpić do omawiania tego programu edukacyjnego.

- Math Assault ■ Veenetronics Corp.
- 286, DOS, VGA, karta muzyczna, mysz ■ cena: 26 $
- kontakt: tel. (001) 800-699-6935

MATH ASSAULT to fajny program do nauki matematyki, podany w niecodzienny sposób. Gracz wciela się w rolę greckiego herosa, walczącego z... Apatią (to taki dziwny grecki bóg czy może boginka), który(a) opanowuje coraz większe połacie tego pięknego kraju. Wędrujesz po całej Grecji (np. Olimp, wyrocznia delficka, Troja, mroczne lasy, lodowe góry itp.), mając kolejne zadania do wypełnienia, eliminując napotkane sługi Apatii (od jakichś zombie po wojowników i potwory). Po drodze zbierasz rozmaite magiczne napoje, które dodają sił w czasie walki, umożliwiają stosowanie magii bojowej (np. miotanie ognistymi kulami), wspomagają działanie Twego oręża (masz 5 rodzajów broni, naturalnie musisz je najpierw odnaleźć). Napojów jest bardzo wiele, a każdy ma swoją specyficzną właściwość - zatem warto namęczyć się przy ich poszukiwaniu; bez niektórych nie będziesz w stanie pomyślnie ukończyć misji. W sumie jest to niezła gra zręcznościowa, o całkiem sporym poziomie komplikacji - powiedziałbym nawet, że jest to PRAWIE gra RPG; jest w niej kilka typowo "rolplejowskich" patentów...



A gdzie tu ma się zmieścić nauka matematyki? Cóż, w grze tkwi mały "hak". Gracz MOŻE (bo nie musi) co jakiś czas wezwać Iris, boginię, która jest pośrednikiem pomiędzy herosem i Zeusem, która zabiera naszego bohatera do "Komnaty Numerów". W komnacie graczowi zadawane są rozmaite problemy (matematyczne) do rozwiązania. Każda poprawna odpowiedź nagradzana jest a to punktami, a to jakimś bonusem, który np. zwiększa nasze umiejętności walki, itp. Zatem po prostu opłaca się od czasu do czasu (zwłaszcza gdy np. mamy niewielką ilość energii) na własne życzenie udać się do tej komnaty, by podreperować zdrowie. Pomysł podoba mi się dlatego, że w ten sposób dziecko samo decyduje jak wielką dawkę wiedzy matematycznej chce w danym momencie przyswoić, a im gorzej idzie mu w grze, tym chętniej będzie korzystało z pomocy swych szarych komórek (uwaga tylko dla rodziców: poziom trudności gry ustawiono tak, że co jakiś czas wizyta w "Komnacie Numerów" będzie konieczna - no chyba, że gracz woli zakończyć grę albo jest jakimś geniuszem zręcznościówek). Pytania nie są zbyt trudne, można poprawiać błędnie udzieloną odpowiedź, a komputer udziela kolejnych podpowiedzi, aczkolwiek w sposób, który zmusza gracza do myślenia (nie ma tam odpowiedzi podanych "jak na talerzu"). Zadania (tak tak, dostajemy prawdziwe zdania, typu "Dwie ryby ważą 8 kg. trzy ryby 12 kg. Ile waży jedna ryba", a nie jakieś suche równania do rozwiązania) wymagają od gracza dobrej znajomości dodawania, dzielenia, mnożenia, odejmowania i geometrii (tu już zaczynają się tzw."schody"), no i języka angielskiego. Kilka stopni trudności umożliwia dobranie zadań odpowiednio do poziomu wiedzy dziecka.







Grafika gry jest całkiem przyzwoita, jak na VGA, dość efektowne są tła, nieco gorzej sprawa wygląda z animacjami postaci i muzyką, choć i tu nie ma powodów do specjalnych narzekań. Co więcej w grze mamy syntezę mowy (co prawda komputer mówi dość niesamowitym głosem, bardziej pasującym do filmu sf... ale tak czy siak robi to pewne wrażenie). Obsługa nie jest trudna (kursory i spacja do poruszania się, Insert, Home, etc. do strzelania w odpowiednim kierunku), myszką wybieramy z menu odpowiednie napoje magiczne. Poziom trudności gry jak i komplikacji obsługi (a także fakt, że program jest w języku angielskim) sprawiają, że moim zdaniem jest to gra idealna dla dzieci w wieku 9-10 lat. Myślę, że spodoba im się ta wyprawa w przeszłość.

Draco

DOBRE, BO POLSKIE!

Swego czasu opisywaliśmy w PCS ciekawy programik Pana Jana Biernata - Geometria. Dzisiaj mam przyjemność zaprezentować Czytelnikom najnowsze użytki tego samego autora. Są to dwa zupełnie nowe narzędzia, których przydatność jest bezapelacyjna...

- Mini-Math, Remind ■ Jan Tadeusz Biernat
- DOS, VGA, mysz: ■ cena: freeware
- kontakt: J. T. Biernat 43-300 Bielsko-Biała, ul. Góralska 44

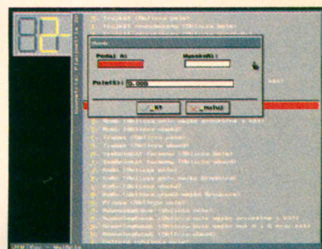
Ponieważ opis Geometrii znajdziecie Państwo w numerze 1/97 PCS, dodam tylko, że od poprzednika nowa wersja różni się rozbudowanym katalogiem z wzorami (dodano ich około pięćdziesięciu). Tym razem nauka matematyki rozpocznie się znacznie wcześniej. Nowy program, Mini-Math, ma za zadanie zapoznać dziecko z matematyką i nauczyć podstawowych działań. Można tu opanować i nabrać wprawy w dzieleniu, mnożeniu, dodawaniu i odejmowaniu.

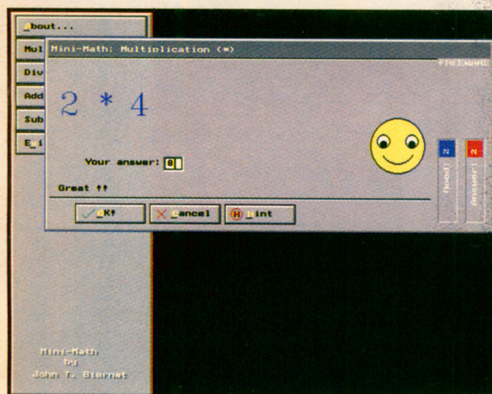
Tak jak Geometria i Chemia, dwa programy, których autorem jest Pan Biernat, również Mini-Math jest produktem dopracowanym graficznie i przejrzystym. Warto dodać, że oferowany on jest w dwóch wersjach językowych - angielskiej i polskiej. Bardzo ważny będzie również fakt, że M-M jest rozprowadzany za darmo (freeware), co czyni go, zdaje się, jednym z bardziej atrakcyjnych, prostych edukacyjnych programów dostępnych na rynku.

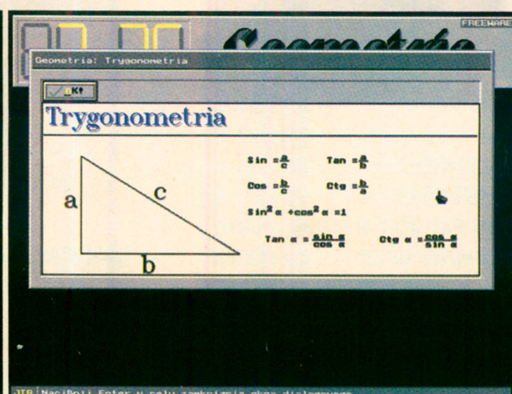
Jak już wspomniałem, jest to programik, który uczy i testuje umiejętność rozwiązywania czterech podstawowych działań matematycznych. Po uruchomieniu Mini-Match (w wersji DOS lub WINDOWS) ukaże się nam pionowa listwa z menu programu. Zanim przejdziemy do zadań, należy najpierw określić stopień trudności. Pierwsze cztery poziomy to zakres liczb od zera do stu. Znaczy to tyle, że np. w mnożeniu suma nigdy nie wyniesie więcej niż sto. Oczywiście dodajemy wyłącznie dwie liczby. Wybieramy spośród dziesięciu poziomów. Dla bardziej "zaawansowanych" umieszczono opcję, gdzie definiujemy samodzielnie maksymalny zakres działania (max. pięciocyfrowe liczby w działaniu). Jeżeli przekroczymy zakres (np. 10..46340), nie uzyskamy wyniku, ale za to obejrzymy sobie wielki, czerwony znak STOP! No i bardzo dobrze! Nie wydaje mi się konieczne, aby dziecko dzieliło sobie dla przykładu 35476 przez 9786, chyba, że ktoś chce wykreować geniusza. Po wyborze konkretnego ćwiczenia i zakresu ujrzymy czytelny pulpit, gdzie będzie można rozwiązywać zadania. Pod zadaniem znajduje się "okienko", gdzie należy wpisać wynik. Na pulpicie umieszczono również trzy klawisze. Za pomocą pierwszego zaakceptujemy wynik, drugi umożliwi poprawkę, natomiast trzeci - to wyjście awaryjne. Ukaże się po prostu rozwiązanie zadania. Nie należy jednak zbyt często go wciskać, ponieważ zaważy to na ocenie końcowej, która jest w podsumowaniu każdego testu. Oprócz oceny dowiemy się, na jakim poziomie pracowaliśmy i co było tematem (dodawanie, odejmowanie...). W trakcie łamania głowy warto zerknąć na dwa wykresy po lewej stronie. Niebieski pasek symbolizuje poprawne odpowiedzi (i ich ilość), czerwony... wiadomo. Dodam jeszcze, że jeden test to zestaw dziesięciu działań. Naukę urozmaica również zabawna buźka, która w zależności do wyniku, albo cieszy się wraz z nami, albo zasmuci się nad fantazjami wypisanymi w sąsiednim okienku...

Drugi program, który znajduje się w pakiecie to uniwersalne narzędzie, którego zadaniem jest przypominanie nam o terminach, które należy bezwzględnie pamiętać. Oczywiście dla jednych może to być herbatka u cioci, dla innych wizyta u lekarza czy ostateczny termin składki ZUS. Odpowiednie daty zdefiniujemy sobie sami. Remind, bo tak nazywa się narzędzie, składa się z trzech programików: tytułowy Remind (musi być umieszczony w autostarcie), Editor-Remind (umożliwia edycje pliku tekstowego, w którym znajdują się dane) oraz program Remind dla DOSa. Mówiąc w skrócie działanie programu polega na porównaniu daty komputerowego "clocka", z tą zapisaną w pliku. W odpowiednim momencie zaskoczy









nas larum, które sami zaprogramowaliśmy. Na bardzo ładnym i ciekawie zaprojektowanym panelu umieszczono rubryki, w które wpiszemy datę oraz informację, jaka ma jej towarzyszyć. Pierwszy z trzech przycisków służy do wyświetlenia całej listy zapisanych uroczystości, za pomocą następnego zapiszemy wprowadzone właśnie informacje. Trzeci standardowo wyniesie nas do windows. (wyjście) Wystarczy teraz, że uruchomimy komputer i klikniemy na Mini-Reminder, a ukaże się gustowne okienko, w którym przeczytamy, że za dwa dni mamy na obiad placki ziemniaczane. Jest to niewielkie, ale bardzo przydatne narzędzie. Przypominam, że można je dostać za darmo!

Oba programy są naprawdę bardzo funkcjonalne, graficznie stoją na wysokim, zadowalającym poziomie. Co prawda wysmakowałem się trochę na multimedialnych prezentacjach i matematyka wydawała mi się trochę monotonna (w przeciwieństwie do Lorda Yabola nie spałem w dzieciństwie z tabelkami funkcji trygonometrycznych, może to dlatego), ale na pewno warto zaopatrzyć się w dzieło pana Biernata. Cóż, oba programy są po prostu dobre i godne polecenia, a więc polecam i zapraszam!

AtusitO GorO



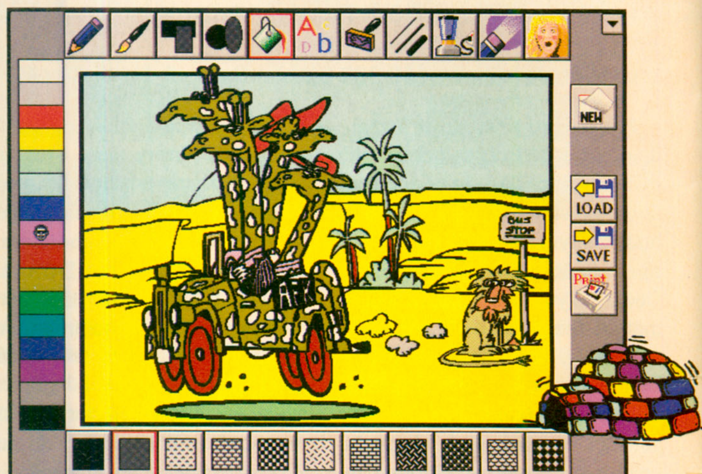
MAŁY ARTYSTA

Jaki program włączyć dziecku, które za wszelką cenę chce użyć naszego komputera jako swojej nowej zabawki? Oto odpowiedź - powinno to być coś nieskomplikowanego, kolorowego i zabawnego, a zarazem winno uczyć i zmuszać do twórczego wysiłku. Milordzie, jeśli mi wolno zauważyć - chyba właśnie coś takiego znalazłem.

■ Art For Kids ■ Big Earth Publishing
■ 386DX, Windows, VGA ■ cena: 12 $ HD, 15 $ - wersja CD
■ kontakt: tonyb@magna.com.au

Przy pomocy tego programu można nie tylko rysować, to rzecz jasna. Przede wszystkim - autor (z myślą o najmłodszych użytkownikach), umieścił tutaj także kilka dodatków specjalnych. Zanim jednak do nich dojdziemy, zobaczmy czego ogólnie możemy się po tym produkcie spodziewać. Całość prezentuje się bardzo ładnie, opcje są czytelne i proste w obsłudze, wątpliwości mam natomiast co do palety kolorów - ta jest zdecydowanie zbyt uboga. Znacznie lepiej pod tym względem wypadają opcje, które jak na tak niewielki programik są dosyć ładnie rozbudowane. I tak: możemy rysować kreski różnej grubości, stawiać czworokąty i koła, uzupełniać to literami i liczbami. Znajdziemy również takie standardowe opcje jak gumki do wymazywania niepotrzebnych elementów z rysunku, czy też możliwość cofnięcia ostatniego rozkazu. Oczywiście wszystkie te elementy możemy nie tylko kolorować, ale także definiować ich deseń (wzór - np. w ciapki, kropki, w jodełkę itp.), dotyczy to praktycznie wszystkich elementów widocznych na ekranie. Całość można jeszcze bardziej urozmaicić, korzystając z opcji, dzięki którym możemy: rysować w sposób nietypowy, np. zygzakami, sprejem, kropkami, ciapkami, kolorowymi plamami, itd. Ponadto znajdziemy już gotowe elementy, które służą do uzupełniania naszego dzieła - są to wszelkiego rodzaju przedmioty, drzewa, owoce, kwiaty, itd. To jeszcze nie wszystko, znajdziemy tu też kilka innych, bardzo ciekawych efektów, które potrafią zaskoczyć nie tylko pod względem graficznym, ale także dźwiękowym (che che, tak hałasowałem, że naczelny musiał brać tabletki na uspokojenie). Do programu dołączone są również rysunki, które tylko czekają na jakiegoś wyjątkowo zdolnego artystę, gotowego do ich pokolorowania. Gdyby ktoś natomiast chciał wykazać się większym kunsztem artystycznym, może wczytać dowolną bitmapę i zająć się jej obróbką.

Mr Jedi



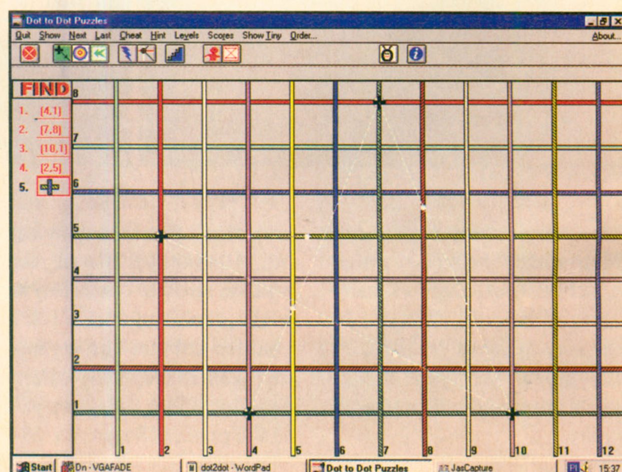
KARTEZJUSZ W SPODENKACH

Trudno spodziewać się po pięciolatku, że będzie operował takimi pojęciami jak układ współrzędnych kartezjańskich i nie ma tu powodu do zdziwienia. Jednak dosyć łatwo można nauczyć takiego delikwenta posługiwania się tworem francuskiego matematyka i filozofa w praktyce, nawet jeżeli nie będzie zdawał sobie z tego sprawy. Wystarczy tylko liczby zastąpić kolorowymi liniami, krzyżującymi się pod kątem prostym i ubrać wszystko w formę zabawy. Przy okazji pojawiają się także podstawowe informacje pozwalające na zdobycie intuicyjnego pojęcia o innych matematycznych tworach - wektorach, a to już nie przelewki.

■ Dot to Dot Puzzles ■ Doodlebugs Inc.
■ 386DX, Windows, VGA ■ cena: 10 $
■ kontakt: 102374.551@compuserve.com

Zabawa opiera się na podobnych zasadach, jak znana dziecięca łamigłówka "połącz punkty tak, aby uzyskać rysunek". Polem gry jest wycinek przestrzeni kartezjańskiej zawierający określoną liczbę punktów opisanych przy pomocy par współrzędnych. Jak już wspomniałem, dziecko nie musi wcale operować liczbami, ponieważ każda wartość na osiach współrzędnych zaznaczona jest linią prostopadłą do osi o jednoznacznym kolorze. Tak więc dowolny punkt można opisać również przez podanie kolorów linii w nim się przecinających. Zadaniem młodego gracza jest odnajdywanie kolejnych punktów (komputer podaje kolor linii poziomej i pionowej) składających się na kompletny wzór. Można przy tym korzystać z podpowiedzi i ustalić poziom trudności (inne zbiory wzorów dostępne są na łatwym, a inne na trudnych poziomach). Program potrafi zapamiętywać informacje o przebiegu kariery sześciu graczy równocześnie, co rozwiązuje problem pojawiający się, gdy ochotę na zabawę ma również rodzeństwo. Sądzę, że pomysł, aby w tak przystępny sposób zapoznać bardzo młodych ludzi z ideą przestrzeni kartezjańskiej, jest ze wszech miar godny uwagi. Dzięki Dot to Dot Puzzles z dzisiejszych Piotrusiów, Wojtusiów i Andrzejków być może kiedyś wyrosną matematycy, fizycy, inżynierowie, a w każdym razie będzie im łatwiej.

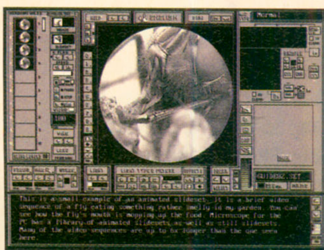
Dżosef



MIKROKOSMOS W KOMPUTERZE

Dla komputerów nie ma żadnych granic. Za ich pomocą wcielamy się z równą łatwością w rolę dowódcy kosmicznego krążownika, jak i kierowcę samochodu osobowego. Ale przecież komputery nie służą tylko do czczej rozrywki. Dzięki nim możemy opanować języki obce, zobaczyć przebieg reakcji rozszczepienia jądra atomu albo zasymulować przebieg trwającej miliardy lat ewolucji gwiazd. Możemy też wejrzeć w fascynujący mikro-świat, równie tajemniczy jak kosmos i - mimo iż wydaje się być niemal w zasięgu ręki - równie niedostępny jak odległe galaktyki. Niedostępny? Ejże, nie dla kogoś, kto ma komputer i ambicję, by wykorzystać go do powiększenia własnej wiedzy o świecie.

- MICROSCOPE 3.0 ■ Molcol Software
- DOS, 386, 1 Mb RAM, VGA ■ cena: 120 $
- kontakt: mol@molcol.demon.co.uk



Jednym z bardziej fascynujących programów, z jakimi zetknąłem się w ostatnim czasie, jest Microscope 3.0 firmy Molcol Software. Zanim jednak przejdę do jego skrótowego opisu, muszę zauważyć, że program (choć jest niewątpliwie godny polecenia), ma jedną ale solidną wadę: jest paskudnie drogi (jak na shareware). Dlatego jego odbiorcami nie będą raczej indywidualni użytkownicy komputerów, tylko szkoły, dla których może to być wspaniała pomoc dydaktyczna przy nauce biologii.

Microscope to nic innego jak przeniesiony na PC-ty zwykły optyczny mikroskop dający powiększenia rzędu 40-440x (choć możliwe jest osiągnięcie nawet dwukrotnie większego powiększenia). W zestawie znajdziemy nie tylko sporo gotowych preparatów (pogrupowanych w działy tematyczne), ale nawet krótkie filmy wideo (np. jedząca mucha). Po zarejestrowaniu programu autorzy rzecz jasna znacznie zwiększą ilość rozmaitych preparatów. Możliwe jest także samodzielne przygotowanie preparatów dla tego programu, ale nie jest to proste (a wprost przeciwnie). W aplikacji tej możemy zdefiniować praktycznie każdy parametr - od koloru panelu sterującego począwszy. Użytkownik ma możliwość płynnej regulacji powiększenia obrazu, natężenia i kąta padania światła, może stosować filtry oraz efekty odpowiadające rozmaitym technikom przygotowywania preparatów (przebarwienia, etc). Istnieje możliwość kadrowania będącego pod "obiektywem" stworzenia (czy rzeczy), zaś pobrane wycinki obrazu można poddawać dalszej obróbce (np. powiększaniu).

Obsługa programu na pewno nie zalicza się do zbyt prostych czy przyjaznych. Olbrzymia ilość dostępnych opcji jest sporym wyzwaniem dla żądnych wiedzy komputerowców. Dlatego przygotowano bardzo staranny help. W każdej chwili możemy zażyczyć sobie podpowiedzi, a jeśli uzyskana informacja nie jest dla nas wystarczająca, to komputer w każdej chwili służy bardziej szczegółowym wyjaśnieniem. Jest też opcja "tutorial", która krok po kroku wprowadzi nas w zasady obsługi wirtualnego mikroskopu. Tym niemniej, aby bez problemu korzystać z Microscope, należy poświęcić na naukę ładnych parę godzin. Uważam jednak, że skórka warta jest wyprawki.

Greenhorn

Zamawiam prenumeratę miesięcznika **PC SHAREWARE**

od miesiąca .... /97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca .... /97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne ....

.... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika **PC SHAREWARE**

od miesiąca .... /97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca .... /97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne ....

.... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika **PC SHAREWARE**

od miesiąca .... /97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca .... /97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne ....

.... podpis zamawiającego

ZAKRĘCONE OPOWIEŚCI

Mimo, że ruchome schody nie wlekły się jak książę w tańcu, zniecierpliwiony Kopciuszek sadził długimi susami po metalowych stopniach. Na elektronicznym zegarze cyfry mrugały nieubłaganie! Za chwilę wyświetli dwunastą! Kopciuszek potknął się nagle o metalowy zadzior, zaszeleściła srebrna folia kreacji, celuloza pękła w delikatnych szwach. Jakby tego było jeszcze mało, koturn plastikowego trzewika ugrzązł jej między stopniami! Nie ma czasu na wołanie konserwatora. U szczytu ruchomego chodnika pojawił się Książę, dzierżąc w dłoni skajowego kozaka. Rzut oka wystarczył. Zdobycz wywinęła się - pomyślał zasępiony...

- Twisted Tails ■ AHA!Software Inc.
- 486, Win 3.1, 4Mb RAM, mysz ■ cena: 13 $
- kontakt: 1915 Casa Marcia Cr. Victoria BC Canada V8N 2X4

Twisted Tails to nietypowy program. Za jego pomocą dokonasz totalnej destrukcji znanych od dzieciństwa bajek i baśni na wersję, która bardziej Ci odpowiada... Być może, historia, którą przeczytaliście Państwo we wstępie jest nieco zbyt frywolna (albo jak rzekł Lifter - przyciężkawa), ale "wolnoć Tomku w swoim domku", jakby powiedział imć Paweł. Program zawiera uproszczone i skrócone wersje znanych opowieści i baśni (Kopciuszek, Śpiąca Królewna, Czerwony Kapturek itd.) w trzech wersjach. Chodzi o to, że autorzy zaproponowali nam nieco inny przebieg baśni. Należy najpierw zdecydować się, czy chcemy



poczytać sobie wersję najbardziej zbliżoną do oryginału, czy może nieco zmiksowaną. Po kliknięciu na jeden z trzech przycisków określających zmiany w tekście, ujrzymy również jak bajkowy bohater tytułowej strony skręca się niczym Baba Jaga w krzywym zwierciadle. Zmiany w "treści bajek" są tylko przykładowe. Prawdziwych cięć dokonamy sami! Ktoś mógłby się zapytać - po co to w w ogóle robić? Cóż, z tym pytaniem należałoby się skierować bezpośrednio do autorów! Mimo wszystko w redakcji mieliśmy spory ubaw, gdy do oryginalnego tekstu bajki o Czerwonym Kapturku wprowadziłem pewne zmiany. Zamiast babci umieściłem Mr Jedi, a ponieważ Lord Yabol patrzył wilkiem na te ekscesy, dostał rolę drapieżnika. Wyszło na to, że Yabol pożarł Jedi. Bardzo przykra sprawa!

Poszczególne bajki uruchamiamy, klikając po prostu na jedno ze zwierzątek, które widać na głównej planszy. Bardzo ładnie zaprojektowane i czytelne stronice opowieści skojarzyły mi się trochę z mutimedialną produkcją "Lulu i jej książeczka". Po uruchomieniu specjalnego panelu (Word Lists) możemy zmienić poszczególne słowa w tekście lub dopisać nowe. Jeżeli będziemy chcieli, napiszemy zupełnie nową wersję baśni. Program jest na tyle nietypowy, że należało o nim wspomnieć. Nie uważam jednak, żeby ingerencja w oryginalne opowieści mogła służyć czemuś więcej, niż chwilowej i mało wartościowej rozrywce. Nie widzę również odbiorcy programu. Wątpię, by zbyt dorosła osoba chciała "miksować" bajki dla swojej pociechy. Dzieci będą miały być może sporo radości, podmieniając imiona bohaterów na swoje własne, jednak konieczna znajomość angielskiego to spora bariera w odbiorze. Mimo względnie niskiej ceny, nie zachęcam do zakupu.

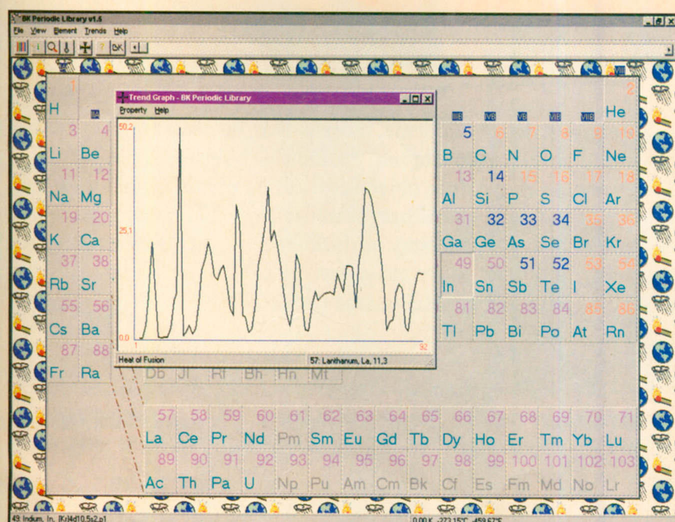
AtusitO GorO

Chemiczna ściągawka

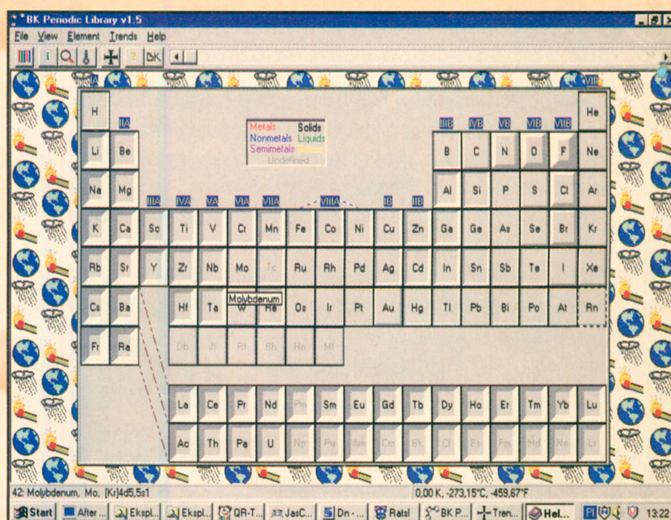
Chemia to dość pasjonująca dziedzina wiedzy. Sam w swoim czasie uwielbiałem za pomocą zestawu "Mały chemik" przeprowadzać rozmaite doświadczenia. (Raz nawet niechcący o mało nie spaliłem firanek w domu, gdy wskutek nieprzewidzianego przez autorów eksperymentu doprowadziłem do niewielkiej eksplozji, a ponadto sam odkryłem słynne przykazanie, że "pamiętaj chemiku młody, wlewaj zawsze kwas do wody"... ech, młodość). Wszelako jest też druga strona medalu. Chemia to także rozmaite równania chemiczne, szeregi regułek, parametrów i symboli oraz danych, które trzeba po prostu wkuć na blachę. Do dziś ze zgrozą wspominam moją "wspaniałą" chemiczkę z liceum, która z bliżej niesprecyzowanych powodów robiła co lekcję szybką kartkówkę, a ponadto wymagała, abyśmy uczyli się na pamięć układu okresowego pierwiastków - i bezwzględnie egzekwowała to przy każdej okazji. Brrr, taki nauczyciel potrafi naprawdę zniechęcić do nauki!

- BK Periodic Library ■ Billy Klein
- 386, Windows 3.1/95, VGA ■ cena: 30 $
- kontakt: http://www.total.net/'bklein/perlib/

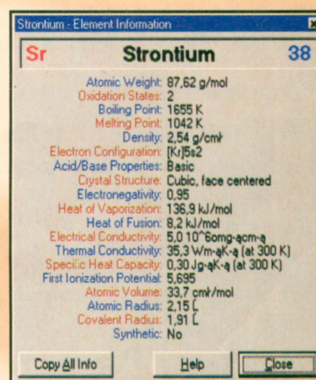
Jeśli macie podobne problemy z nauczycielami chemii, to mogę wam tylko współczuć (ta pani nadal uczy!) - a przy okazji doradzić program, który powinien wam co nieco ułatwić naukę. Mówię tu o komputerowym układzie pierwiastków, autorstwa Billy'ego Kleina. Po uruchomieniu tej aplikacji widzimy na tle dość niecodziennej tapety (można ją na szczęście podmieniać na inne) wszystkie do tej pory znane pierwiastki. Zgodnie z wszelkimi regułami sztuki podzielone są na rozmaite kategorie (metale, ciecze, gazy, ciała stałe, etc.). Kliknięcie na dowolny symbol pierwiastka otwiera okno, w którym znajdziemy kilkanaście dodatkowych parametrów, określających ten pierwiastek (liczba atomowa, struktura, liczba molowa, etc. etc.) czyli to wszystko, co można znaleźć w podręczniku chemii. Ale program ma tę przewagę, że oferuje nam ponadto sporo innych możliwości, o których nawet nie ma co marzyć przy korzystaniu z książki. Np. szybka opcja wyszukiwania żądanego pierwiastka lub grupy pierwiastków o ściśle określonych parametrach. Opcja Find przeszukuje układ okresowy według następujących kryteriów: nazwa, symbol chemiczny i (najważniejsze!) parametry. Otóż możemy wybrać sobie interesujący nas parametr (np. temperatura) i określić jego przedział. Powiedzmy, że interesują nas gazy, które ulegają skropleniu w temperaturze pomiędzy -200 do 220 stopni Celsjusza. Nic prostszego - program błyskawicznie zaznaczy te wszystkie pierwisatki, które spełniają żadany warunek. Nawiasem mówiąc temperaturę możemy ustalać tak w stopniach Celsjusza jak i Kelvina, a jak ktoś się uprze, to i w skali Fahrenheita.



Acha. Jeszcze jedna sprawa. Podział pierwiastków na gazy, metale, etc. również można modyfikować. Wodór jest przecież gazem, ale w określonych warunkach może być cieczą, a nawet metalem. Zatem odpowiednio modyfikując np. temperaturę (od zera bezwzględnego po temperatury panujące we wnętrzach gwiazd), możemy łatwo zaobserwować, jakim przekształceniom podlegają poddane takim torturom pierwiastki. Zmiany te (dla każdego zdefiniowanego w tym programie parametru pierwiastka) możemy przedstawiać w formie wykresu na osiach X i Y. Teraz wystarczy kliknąć na wybrany symbol - i wiemy wszystko!



Obsługa programu nie jest skomplikowana. Czytelne ikony i rozbudowany help poprowadzą was jak po sznurku przez królestwo pierwiastków. Grafika jest funkcjonalna, bez specjalnych fajerwerków, animacji itp. bajerów, co jednakże nie jest tu zarzutem - a wprost przeciwnie. Dzięki temu możemy w pełni koncentrować się na przyswajaniu wiedzy. Użytkownik może wpływać na dobór kolorystyki układu, określając np. barwę jaką reprezentowane są poszczególne grupy pierwiastków. Istnieją oddzielne wersje tego programu dla systemu Windows i Windows'95. Szkoda tylko, że autor nie pomyślał o czymś w rodzaju testu czy końcowego sprawdzianu, umożliwiającego sprawdzenie swej wiedzy. Ale nawet pomimo tej drobnej niedogodności program powinien być bardzo pożyteczną pomocą naukową dla uczniów liceum i starszych klas szkoły podstawowej. Cóż - miłej nauki!



Ogre

Listy Shareware

Witam w kolejnym odcinku naszej i Waszej rubryki. Po mangowym szaleństwie, jakie opanowało poprzednie wydanie naszego kącika, znowu wracamy do spraw przyziemnych. Na jak długo? - nie wiem, to zależy tylko od Was. Przed nami kolejna porcja listów i odpowiedzi, które mam nadzieję, rozwieją wiele niejasności i dadzą odpowiedzi na dręczące Was pytania. A zatem do dzieła.

****

Pewnego dnia przyszedł do mnie jeden z moich kolegów z prośbą, by pomóc mu w przezwyciężeniu problemu natury czysto informatycznej. Wraz ze swoim problemem przyniósł mi Waszą gazetę (nr 9/96), a także dyskietkę, która była do niej dołączona. Jego problem dotyczył emulatora Amigi. Artykuł "Wspomnienia i powroty..." bardzo zachęcił mnie do sprawdzenia w działaniu emulatora. Mile zaskoczony, że wreszcie coś praktycznego pojawiło się na rynku, z niebywałym wręcz entuzjazmem przystąpiłem do uruchamiania tegoż emulatora. Mimo wielu podjętych prób, nie mogłem sobie jednak poradzić z jego uruchomieniem. Od tej chwili jego problem stał się moim problemem. (...)

Stanisław Jaworski, Leżajsk

Postaramy się umieścić na bieżącej płycie CD plik tekstowy, dotyczący uruchomienia tegoż emulatora. Tekst jest napisany dosyć przystępnie i powinien pomóc.

****

Jak można pozbyć się ikonki z windowsa (wersja 3.1 - przyp. Mr Jedi)? Wypuściliście kilka programów w ikonach i teraz nie wiem jak je skasować albo co zrobić, żeby przy uruchomieniu były zamknięte. ppor. inż.

Andrzej Głowacki, Braniewo

Skasować ikonkę? Nic prostszego - zaznaczamy (klikamy) na wybraną ikonkę, wciskamy "Delete", program spyta nas, czy na pewno chcemy skasować wybrany obiekt, potwierdzamy i... po problemie.

****

O ile to możliwe proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym dyskietek od numerów: ... (...)

Piotr Dowbor, Tczew

Jak już wspomniałem w jednym z poprzednich numerów, nie przysyłamy na dyskietkach żadnych programów. Dotyczy to także dyskietek z numerów archiwalnych, gdyż te są integralną częścią czasopisma i nie mogą być rozpowszechniane oddzielnie. Numery archiwalne można za to nabyć po niższej cenie.

****

Jestem od pewnego czasu waszym stałym czytelnikiem i chciałbym poruszyć dość istotną i ważną sprawę. W waszym piśmie można znaleźć wiele bardzo ciekawych programów i gier często nawet czasem konkurencyjnych w stosunku do komercyjnych produkcji. Podoba mi się idea "wypróbuj zanim kupisz", ale często kończy się na samym wypróbowaniu opisanych w waszym piśmie programów. Aby otrzymać pełną wersję oprogramowania, należy uiścić opłatę rejestracyjną, wypełnić druk i przesłać go autorowi lub dealerowi. Na terenie Polski sprawa jest prosta. Gdy autor mieszka za granicą, zarejestrowanie przez polskiego, szarego użytkownika PC - eta, programu sharewarowego, jest sztuką prawie niemożliwą. Łatwiej z rejestracją mają tylko ci, co posiadają konta w banku i karty kredytowe, ponieważ mogą płacić przelewem, a formularz wystarczy wtedy wysłać faksem lub za pośrednictwem sieci. Jeszcze w żadnym piśmie dotąd nie spotkałem się z poradą, w jaki sposób można wysłać za pośrednictwem Poczty opłatę rejestracyjną i druk za granicę, tak aby naprawdę trafiły do właściwego adresata (na co i tak nie ma 100% pewności, że tam trafią). Może właśnie wasze pismo mogłoby raz na zawsze wyjaśnić czytelnikom tę sprawę i na pewno bardzo wielu ludzi byłoby wam za to wdzięcznych (np. wzorcowe wypełnienie przekazu, adresowanie koperty, czy opłata ma być koniecznie w walucie danego kraju i sposób jej przeliczania). A może moglibyście zostać pośrednikiem w kontakcie między chcącymi zakupić pełne wersje sharewarowego oprogramowania, a zagranicznymi autorami i dealerami? Mnie osobiście interesują pełne wersje kilku pozycji, które kiedyś chciałbym kupić, ale po prostu nie wiem jak, to zrobić, ponieważ sposób oraz forma rejestracji są przewidziane przez autorów na warunki "zachodnie" i barierą dla mnie jest nasz system pocztowy. Na poczcie, u mnie, też nie wiedzą jak taką "skomplikowaną sprawę" można załatwić. Uprzejmie proszę o odpowiedź.

Andrzej S., Sosnowiec

Przyznaję, że sprawa jest poważna i należy się nią bezzwłocznie zainteresować, ale niestety nie do nas należy zajmowanie się pośrednictwem między autorami programów i nabywcami tychże. Prawda wygląda tak, że nasza kochana Poczta Polska jest monopolistą i widocznie doszła do wniosku, że jakby nie utrudniała swoim klientom życia, to i tak wyjdzie na swoje. Niestety musisz Andrzeju twardo przydybać naczelnika swojego punktu pocztowego (czy też innej rodzimej placówki) i dokładnie wyjaśnić sprawę. My nie jesteśmy w stanie pośredniczyć między TYSIĄCAMI autorów oprogramowania i jeszcze większą ilością zainteresowanych nabyciem ich produktów klientów, od tego są firmy, które tym się zajmują. A może ktoś z czytelników wie, jak rozwiązać ten problem? Jeśli tak, prosimy o kontakt. A tak na marginesie, mam nadzieję, że słowa te przeczyta ktoś mający wpływ na tego typu sprawy i wyjaśni nasze wątpliwości, w końcu leży to w interesie Poczty.

****

Po dłuższej przerwie kupiłem ostatnie wydanie miesięcznika "PC Shareware" nr 2/97 (20) i zdziwiłem się, że nie ma w nim opisów programów zamieszczonych na dyskietce. Wcześniejsze wydania "PC Shareware" zawierały takie opisy, co znacznie ułatwiało korzystanie z tych programów. O ile to jest możliwe, proszę o zamieszczanie na łamach Waszego pisma programów znajdujących się na dyskietce. (...)

Łukasz Łasek, Skarżysko Kamienne

Sprawa jest dosyć zamotana, rzecz w tym, że coraz trudniej znaleźć programy mieszczące się na dyskietce. Niestety przeważnie te opisywane, są dosyć duże objętościowo i po prostu się nie mieszczą, więc czasami trzeba szukać czegoś mniejszego. W rezultacie dochodzi do tego, że niektóre programy na dyskietce nie są opisywane; niestety dyskietka to nośnik, który czasy swojej świetności ma już za sobą. Postaramy się w przyszłości unikać takich sytuacji.

****

(...) Dlaczego opisujecie w numerze 2/97 (20) program "Kasa domowa" (w artykule "Domowy marketing" str.11), kiedy był już on opisywany w numerze 6/96 (13) w artykule "Finanse w domowych pieleszach" (str. też 11) ?

Dawid Najgiebauer, Żary

No cóż, nastąpiła pomyłka, winny został odnaleziony i przykładnie ukarany. Mało tego, naczelny publicznie oświadczył, że współpracuje z najeźdźcami z Marsa i że w najbliższym czasie zieloni zamierzają przerzucić przez granicę dużą porcję pieluszek tetrowych (deficytowy towar w naszej galaktyce) na Słońce. Jak więc widzisz, wszystko jest w porządku. Do zobaczenia za miesiąc.

Mr Jedi



NUMERY archiwalne



na dyskietce:
jill of jungle, convert it, brix, biorytmy, paint shop pro, dos master, electronoid



na dyskietce:
windows commander, slicks'n'slide, strip poker, zip disk, game wizard, max dir, compact disk master



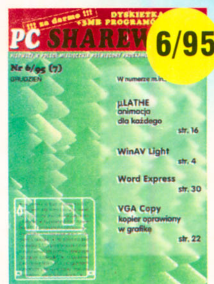
na dyskietce:
iniedit, pomocnik krzyżówkowicza, plug in, halma, mifc, international ninja, pc config, font mania



na dyskietce:
wallpaper carousel, disc cloner, aczar, hd-copy, start, magic boy, young picasso, laser light, spis dyskietek



na dyskietce:
max stow, baron baldric, prof. capture system, pop format, smart paper, pc commander, rar for windows, vidvue, wykresy



na dyskietce:
acsdee, cyrus chess, deadline, delta, fire&ice, grajek pro, gts, home inventory, micro lathe, vbrun300.dll



na dyskietce:
ab system, all3d, bilans domowy, matdav, reakcja łańcuchowa, ahumenu, body blows, vueprint



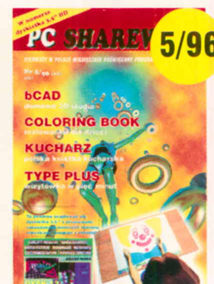
na dyskietce:
costudio, geom, periodyk, q397, portfel, puzzle, rodge rock



na dyskietce:
trugg, matemol, coalas, saper, life pro, acdc, misz masz



na dyskietce:
ribbons, biorytmy, lost city, educ atlas, adinf, zip menadżer, animated clock, impede



na dyskietce:
airlift rescue, baza danych, coloring book, kucharz, mega tetris, typeplus, pinball dreams pc



na dyskietce:
cd wizzard, testcard, winpaint, xragon, kasa domowa, fobos, loader larry, label wizard

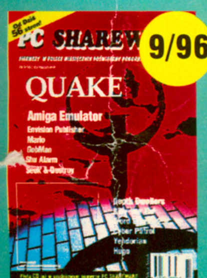


na dyskietce:
PhotoLab, Turbo Champions, Maszynistka, Bcad, Desert Raid, Hamstres, RCS



na dyskietce:
Chemia V2.3, Euklides, Jack Flash, Kuiki, Ortograf, Poster, Whacker-Tracker

Dostępne również w wersji z CDcena: 8.95 zł za numer



na dyskietce:
Amiga Emulator, Bert's Dinosaurs, Mario, GobMan, Envision publisher, ShuAlarm



na dyskietce:
Kółko i krzyżyk, Design a room, Around the World, Inside World, TaskPro, Win3D



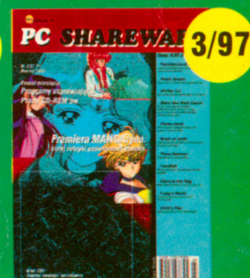
na dyskietce:
Aikido, AppContud, Bert's Christmas, DET, Sheep, Teleadresy



na dyskietce:
Manuel's Tarot, Revolution, Geometria, Bonsai, Buddyros, Landmine



na dyskietce:
Breakfree, Patriot command, Matrix calculation, I-Ching, Screen Mate Poo



na dyskietce:
Capture the Flag, Dreams Interpreter, Magic Folders, Match up, Prawo Jazdy, Solar System

NA COVER CD PEŁNE WERSJE IMAGINE 4.0, ANTIVIRENKIT 5.13, BACKWEB

CD-ACTION®

Nr 4/97 (11)
Kwiecień 1997

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

cena 12 zł 99 gr

WYWIAD Z TWÓRCĄ QUAKE'A
JOHNEM ROMERO

COMANCHE 3

POD, 9, BLOOD, GORD@K
STEEL PANTHERS 2
WIZARDRY NEMESIS
NBA LIVE 97, S.P.Q.R.
CARMAGEDDON



COLLINS COBUILD

CZAROWNICA AGATA
ENCYKLOPEDIA
SSAKÓW, ODDBALLZ
PRINT PAKS

W kioskach już od 3 kwietnia!